

SCIENCE & VIE
N° 51
ISSN 0247-1132
JEUX & STRATEGIE
INFORMATIQUE
LES SECRETS DE DUNGEON MASTER
TRADITIONNEL
L'ART DE JOUER AU JAPON
DEMONIAQUE
NYOG SOTHEP UN GRAND JEU EN ENCART
+
UN SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU
HEROIQUE
UNE FANTASTIQUE AVENTURE-SOLO
M 2543 - 51 - 30,00 F
3792543030008 00510

LE JOURNAL DE JESSIE



Réservé aux matheux ! Solution dans le prochain numéro

LE SINGE ET LES NOIX DE COCO...

Je pardonne (je suis trop bonne, décidément) à ceux qui n'ont pas lu le dernier (magnifique) numéro et je leur rappelle l'énoncé de ce terrible problème.

"Un naufrage amena cinq hommes et un singe sur une île déserte où ils passèrent le premier jour à cueillir des noix de coco pour se nourrir. Ils en firent un tas, puis s'endormirent pour la nuit.

"Mais, après qu'ils furent tous endormis, un des hommes se réveilla, et, pensant qu'au matin il pourrait y avoir une dispute sur la répartition des noix de coco, décida de prendre sa part. Il divisa donc les noix de coco en cinq tas; il en restait une qu'il donna au singe, puis cacha sa part et rassembla de nouveau tout le reste.

"Peu après un autre homme se réveilla et fit de même. Il restait également une noix qu'il donna au singe. Finalement, les cinq hommes firent la même chose, l'un après l'autre, chacun en se réveillant prenant un cinquième du tas de noix où il en restait une qui était donnée au singe. Et, au matin, ils divisèrent les noix qui restaient, ce qui donna cinq parts égales et une dernière qu'ils donnèrent au singe. Naturellement chacun dut savoir qu'il manquait des noix; mais tous étaient également coupables et personne ne dit mot. Combien y avait-il de noix au début ?"

Vous aviez trouvé? Hum... Enfin, pour vérifier votre solution, je vous livre la mienne :

Si N est le nombre de noix du début et F celui que chaque marin reçoit au dernier partage, les parts A, B, C, D et E prises successivement par chacun des cinq marins après leur réveil respectif répondent aux conditions suivantes :

N =5A + 1
4A =5B + 1
4B =5C + 1
4C =5D + E
4D =5E + 1
4E =5F + 1

Cette équation par éliminations successives se réduit à l'équation diaphantienne (équation où les inconnues sont des entiers) suivante :
1024N = 15625F + 11529 (1)

Les nombres 1024, 15625 et 11529 sont premiers entre eux. Si cette équation a une solution connue No, les autres solutions N sont de la forme No + 15625 k. (Vous pouvez le démontrer? Vous pouvez le faire !). Le problème est alors de trouver au moins une valeur de No vérifiant l'équation (1). Pour déterminer toutes les autres, c'est là qu'intervient le concept des noix négatives.

Si, au début, il y avait − 4 noix, le premier marin en donnant une au singe, la quantité de noix à partager devenait − 5 noix qu'il partageait en 5 tas de − 1 noix. Prenant un des tas, il restait également pour le marin suivant − 4 noix, et cela donc à chaque fois qu'arrivait un marin quel que soit l'ordre des réveils; − 4 noix étant alors une solution possible (on peut s'assurer qu'elle vérifie (1)), les valeurs possibles positives de N sont de la forme :
N = − 4 + 15625 k avec k ⩾ 1.
Pour k = 1, on trouve la plus petite valeur de N égale à
min N = 15621 noix. Je laisse le soin à chacun de vous de vérifier qu'à chaque fois, le partage était possible.

En 1926, Ben Ames Williams présenta dans le *Saturday Evening* une version quelque peu différente. "Le matin, au moment où les cinq naufragés se sont présentés pour le partage, la quantité restante était absolument divisible par 5, le singe ne recevant donc pas dans le cas de cette version une sixième noix."

Ici, les cinq équations deviennent :
N =5A + 1
4A =5B + 1
4B =5C + 1
4C =5D + 1
4D =5E + 1
4E =5F (le singe ne recevant pas la 6e noix)

L'ensemble des cinq premières équations conduit à résoudre l'équation
256 N = 3125E + 2101 (1)

Pour les cinq premières équations, le singe recevant une noix à chaque partage, le concept des noix négatives peut encore s'appliquer en prenant No = 4 noix. on obtient alors
N = 3121 + 3125 k avec k ⩾ 0.
(1) => 3125E = 256 × 3121 + 256 × 3125 k − 2101
E = 255 + k.

L'équation 4E = 5F impose à E d'être multiple de 5 et donc aussi à k. Soit E = 255 + 5 q avec q ⩾ 0.
Une solution est obtenue pour
q = k = 0 qui donne N = 3121 noix.
Il restera à vérifier que chaque partage est alors possible.

LA DERNIERE CARTE

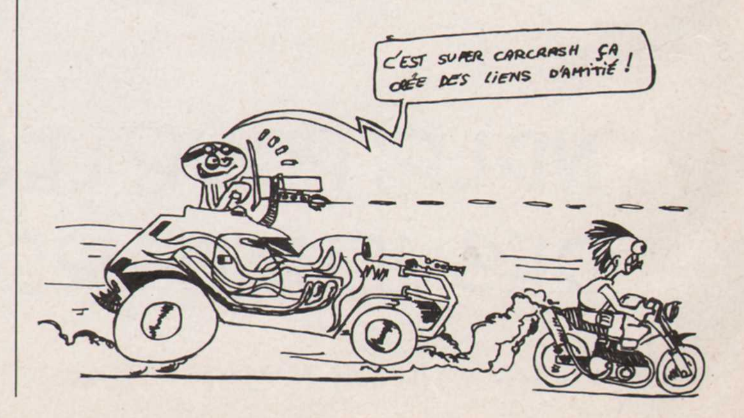
C'est encore mon copain Louis Thépault qui me propose le petit jeu suivant :

Pour trois joueurs, on prendra 20 cartes d'un jeu normal (les A, R, D, V et 10 de chaque couleur). Après les avoir battues et fait couper par le joueur précédent, le donneur distribue les cartes une à une dans le sens des aiguilles d'une montre en écartant la dernière qu'il faudra essayer de deviner.

Le premier joueur recevra de ce fait 7 cartes et les deux autres 6 cartes.

Le joueur ayant reçu 7 cartes présente son jeu au suivant, faces cachées pour ce dernier qui choisira, parmi ces 7 cartes, l'une d'elles qu'il ajoutera à ses 6 cartes.

A son tour, ce joueur nanti de 7 cartes présentera son jeu, faces cachées, au suivant qui choisira l'une d'elles et ainsi de suite...





Au fur et à mesure que se déroule le jeu, chaque joueur verra défiler devant lui les 19 cartes distribuées, le but du jeu étant de déduire la carte écartée.
Lorsqu'un joueur pense connaître la carte écartée, il l'annonce mais sans la citer. Il écrit le nom sur une feuille de papier qu'il plie.
Lorsque deux joueurs ont donné leur annonce, on vérifie si l'un d'eux a bien donné le nom de la carte écartée. Trois cas se présentent:
1er cas. Un seul a trouvé la réponse: 3 points pour ce joueur et − 2 points pour celui qui s'est trompé et − 1 point pour le troisième.
2e cas. Les deux ont trouvé la réponse: 2 points pour le premier, 1 point pour le deuxième, − 3 points pour le troisième.
3e cas. Les deux se sont trompés. − 1 point pour chacun d'eux, 2 points pour le troisième.

PROMESSES...

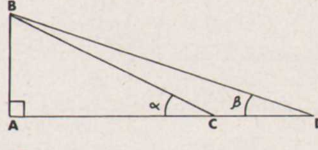
Vous êtes adorables. Vous avez été plein beaucoup nombreux (et même plus) à répondre à mon questionnaire du n° 49. Ça m'a donné du boulot de lire tout ça. Mais, promis juré, je vous dis, dans le prochain numéro... tout ce que vous pensez de moi!

POMPEUSE!

Vous savez comme je déteste les vilains pompeurs qui me présentent comme leur dernière géniale invention ce qu'ils ont trouvé dans un bouquin de leur papa! Eh bien, pour une fois, moi aussi, je vais copier sur un petit copain, en l'occurrence la revue américaine *Games*. Dans chaque numéro, mes éminents confrères (c'est comme ça qu'on dit, non?) publient la plus belle et la plus originale enveloppe qu'ils ont reçue. Je vais faire tout pareil. Et bien sûr, ça vaudra un abonnement gratuit d'un an à son auteur! Mais faites un peu d'efforts: montrez-moi que vous pouvez faire mieux que les Yankees. Et je vous assure, ils réalisent déjà des merveilles. Alors, je compte sur vous!

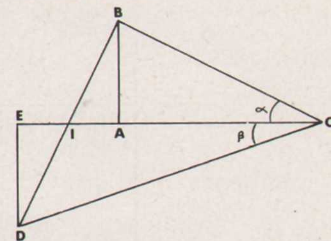
CONNU... MAIS BEAU!!

Je vous rappelle encore le problème: A B D est un triangle rectangle.



AB = 1
BC = 2
BD = 3
Que vaut la somme des angles α et β?

Evidemment les matheux savants ont tout de suite répondu:
$\mathrm{tg}(\alpha+\beta) = (\mathrm{tg}\alpha+\mathrm{tg}\beta)/(1-\mathrm{tg}\alpha\mathrm{tg}\beta)$
Ici, $\mathrm{tg}\alpha = 1/2$ et $\mathrm{tg}\beta = 1/3$ donc $\mathrm{tg}(\alpha+\beta) = (1/2+1/3)/(1-1/6) = 1$
donc $\alpha+\beta = 45°$
Mais les petits malins ont procédé comme suit:
on réarrange les deux triangles de la manière suivante:



On a AB = EA = DE = 1, donc IE = IA = 1/2 et IA = AB/2 de même que BA = AC/2. Les triangles IAB et BAC sont semblables: l'angle IBA = α et IBA + ABC = 90°. BA = AC/2 => IB = BC/2 donc DB = 2 IB = BC. Le triangle DBC est isocèle, l'angle au sommet DBC étant droit, les deux autres, donc BCD, valent 45°: $\alpha+\beta = 45°$

CONCOURS 50

Eh, dites donc, les retardataires! Vous savez qu'après le 13 juin à minuit je n'accepte plus vos réponses? Il serait peut-être temps de vous bouger les neurones, non?

TOUJOURS

... un abonnement d'un an pour ceux dont le dessin figure dans ces pages.

SOMMAIRE 51

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

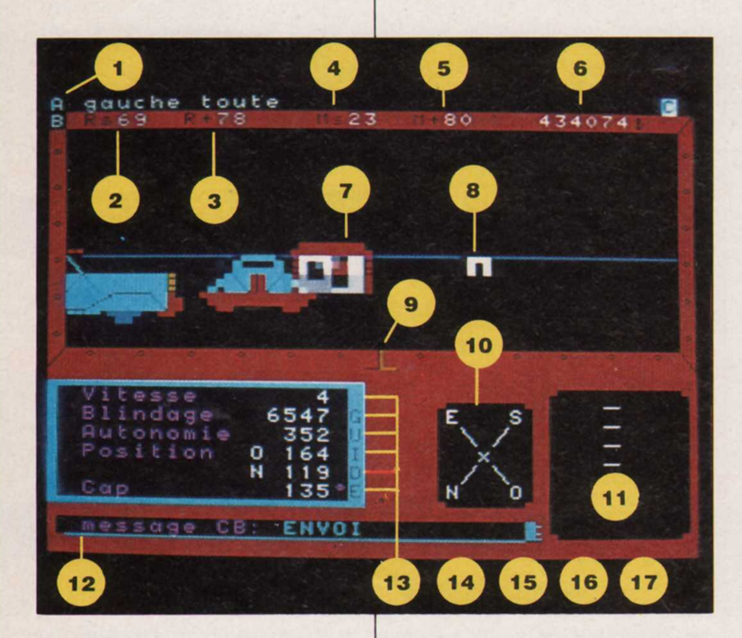
CASSE-TETE

MICRO

photo de couverture:
Galerie 27

36-15 JEST

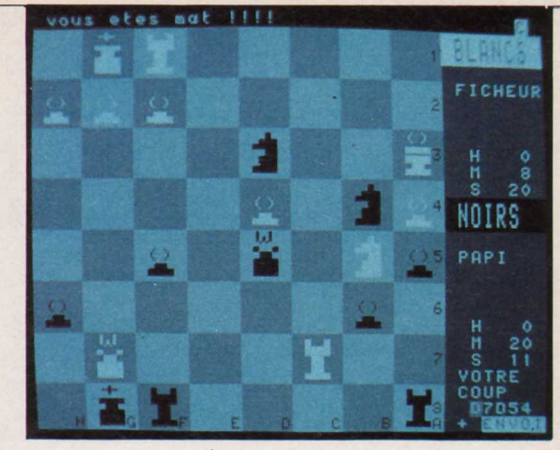
Etre capable de bien prendre en main son véhicule sur Carcrash, c'est connaître parfaitement son tableau de bord et les commandes d'action. Lisez ce qui suit avec attention et vos chances de survie n'en seront que plus grandes!



1. Sur cette ligne ("ligne 0"), vous recevez les messages du serveur et ceux de vos adversaires ou amis.
2. nombre de roquettes standard
3. nombre de roquettes +
4. nombre de mines standard
5. nombre de mines +
6. votre argent
7. Store ou magasin
8. Entrée d'un tunnel
9. collimateur de visée
10. La boussole, activée par B +ENVOI, vous indique votre direction globale
11. Le radar, R +ENVOI, vous renseigne sur votre environnement: ★, les adversaires; o, les "stores; et :, les tunnels.
12. Après avoir tapé ENVOI, vous pouvez saisir votre message et l'envoyer à tous (en ligne 0)
13. La vitesse (1 à 4) varie selon la puissance du moteur acheté
14. Le blindage ne peut être supérieur à 10 000 points
15. L'autonomie est fonction du kérosène restant. Pour lire la jauge, faire K + ENVOI
16. Pour lire la position, faire P +ENVOI
17. De 0 à 360, la commande C +ENVOI vous indique votre direction

COMMANDES	RESULTATS	COMMENTAIRES
A +ENVOI	Le véhicule stoppe.	Important pour laisser un adversaire entrer dans votre ligne de mire... ou l'attendre à la sortie d'un store.
V +ENVOI	Remise en marche du véhicule.	Indispensable pour virer ou déraper.
G ou D +ENVOI	Virage de 15° vers la gauche ou la droite.	
Gx ou Dx +ENVOI	Virage de x degrés.	Il est possible de choisir l'angle de virage désiré, à condition que x soit un multiple de 15. Par exemple G45 +ENVOI, D60 +ENVOI. Pour des valeurs angulaires supérieures, il est préférable d'utiliser DG ou DD +ENVOI.
DG ou DD +ENVOI	Dérapage du véhicule, 90° à gauche ou à droite.	Le maniement du dérapage est très important lors des combats. Ils permettent de faire face à un adversaire qui vient d'être croisé.
K +ENVOI	Active la jauge de réservoir et permet d'estimer l'autonomie.	A zéro, c'est la panne sèche. La vitesse est réduite à 1. Le véhicule fonctionne au moteur solaire.
E +ENVOI	Etat	A la vue du terrain se substitue un tableau d'état du véhicule.
B +ENVOI	Indique la direction globale dans laquelle vous roulez.	La précision est limitée à 22°5. La boussole n'est pas précise, mais est plus facile à lire que le cap, exprimé en degrés.
P +ENVOI	Indique votre position exacte en coordonées cartésiennes, Est ou Ouest, Nord ou Sud.	La plus grande activité se déroule au centre d'un terrain infini. Il est préférable de ne pas s'éloigner au-delà de 200,200.
R +ENVOI	Active le radar.	Les « o » représentent les « stores » ; les « * », les autres véhicules, les « : », les téléports et les « ! », les mines.
C +ENVOI	Indique le cap entre 0 et 360°.	La position (P +ENVOI) et le cap sont les deux données essentielles pour se diriger.
I +ENVOI	Identifie par son pseudo le véhicule visible à l'écran.	Important pour communiquer avec le véhicule visible, reconnaître le pseudo d'un adversaire redoutable ou d'un fragile débutant.
F +ENVOI	Tir d'une roquette standard.	Permet de marquer 1 point si l'adversaire est touché. C'est le meilleur rapport qualité/prix par rapport aux roquettes +.
FF +ENVOI	Tir d'une roquette+.	Les roquettes sont chères et n'accordent pas plus de points que les roquettes standard. Elles sont faites pour affaiblir ou détruire l'adversaire.
M +ENVOI	Largage d'une mine standard.	Elles sont utiles pour dissuader l'adversaire de vous suivre. Lors d'une attaque frontale, il est utile d'en lâcher plusieurs avant le croisement des véhicules. Certains tournent autour des stores en lâchant des mines, pour piéger leurs adversaires à leur sortie !
MM +ENVOI	Largage d'une mine+.	Elles sont plus chères, mais occasionnent davantage de dégâts à l'adversaire qui roule dessus.
Eperon	Fait perdre des points de blindage lors d'un choc contre un adversaire.	Il ne peut être acheté que dans un store.
ENVOI, message, ENVOI	Active la communication par CB (« Citizen Band »).	Elle permet d'envoyer des messages à tous, qui apparaissent en haut de l'écran. Cela permet d'indiquer de vraies ou fausses positions, de se regrouper en bande, de former des coalitions contre un adversaire.
T +ENVOI	Permet l'échange, l'achat ou la vente de matériel entre deux joueurs.	Les deux joueurs doivent être à l'arrêt et à faible distance l'un de l'autre. Permet de dépanner un ami (kérosène) ou de commercer.
		N'oubliez pas que les BAL (Boîtes aux lettres) et la messagerie en direct, sont d'autres moyens de communiquer.
SOMMAIRE	Permet de quitter n'importe quelle situation en revenant au menu général.	
REPETITION	Touche « panique ».	Permet de faire croire à une personne qui survient que vous êtes en train de consulter un autre service (ANPE, SNCF, Annuaire électronique).
ENVOI, ENVOI	Permet de nettoyer l'écran.	C'est le « coup d'éponge » sur l'écran. Utile après un combat à plusieurs véhicules pour faire disparaître des éléments parasites.

36-15 JESSIE



JOUEZ AUX ECHECS!

En direct ! Contre les autres Jessitélistes. A la cadence qui vous convient. Et, au fur et à mesure de vos performances, vous verrez évoluer votre classement Elo.

Mode d'emploi : vous faites 36-15 et (bien sûr) vous tapez JESSIE. Sur la page sommaire, tapez EC pour "Echecs". On vous demandera alors votre pseudo, puis votre mot de passe. Ici, on sait contre qui on joue ! Vous arriverez alors sur une page "Echecs" où vous pourrez choisir d'aller lire les dernières nouvelles (2. Info échecs) ou de rejoindre les autres joueurs (1. Partie en direct). Si vous tapez 1, votre pseudo apparaîtra alors dans la liste des joueurs connectés suivi de votre classement. Si vous êtes seul, un peu de patience, d'autres joueurs ne tarderont pas à venir s'inscrire.

Surtout n'oubliez pas de taper régulièrement SUITE pour remettre à jour la liste (tant que vous ne le ferez pas, les nouveaux venus n'apparaîtront pas sur votre écran). S'il y a d'autres joueurs affichés, vous pouvez immédiatement défier l'un d'eux. Il suffit de taper son numéro (+ ENVOI). Le joueur contacté pourra alors refuser de jouer avec vous (mais si, il peut oser !) ou accepter. Dans ce cas, c'est lui qui choisira la cadence de la partie : 40 coups en 2 heures, puis 20 coups à l'heure (cadence "tournoi"), 30 minutes pour toute la partie (partie "semi-rapide") ou 10 minutes ("Blitz"). Ces durées s'entendent pour chacun des joueurs, mais dès que l'un d'eux aura dépassé le temps imparti, il aura perdu la partie ! Après chaque coup, votre temps (ainsi que celui de votre adversaire) s'affiche en heures (H), minutes (M) et secondes (S).

Attention, la cadence "10 minutes", étant donné le temps de saisie des coups, correspond à peu près à un blitz normal (5 minutes pour toute la partie). A éviter pour ceux qui n'ont jamais pratiqué ce sport !

Le GUIDE vous dira tout sur la manière de procéder.

Le système établit automatiquement un classement des joueurs suivant le principe du Elo. Rappelons-le brièvement. Après chaque partie, vous gagnerez et perdrez des points en fonction du résultat et de la différence entre votre classement antérieur et celui de votre adversaire : vous gagnez beaucoup plus de points en faisant nul avec un adversaire beaucoup mieux classé qu'en gagnant contre un joueur nettement plus faible que vous. Au début, lorsque vous créerez votre pseudo, ou la première fois que vous viendrez dans la rubrique échecs, vous vous vous verrez automatiquement attribuer un Elo de 1 600 points. Pour vous situer voici quelques points de repère sur l'échelle Elo :
1 200/1 400 = 5e catégorie,
1 400/1 600 = 4e catégorie,
1 600/1 800 = 3e catégorie,
1 800/2 000 = 2e catégorie, plus de 2 000 = 1re catégorie, la plupart des Maîtres Internationaux ayant plus de 2350, la plupart des Grands Maîtres Internationaux plus de 2 500, le champion du monde plus de 2 700. Bientôt, les tournois vont commencer ! Entraînez-vous !

REFLEXIONS DE SALON

Fanas de grands classiques, de jeux de rôle, de jeux de simulation, tous avaient rendez-vous pour la 3e édition du Salon des Jeux de Réflexion du 26 mars au 4 avril derniers à la porte de Versailles.

Nombre de tournois, simultanées, démonstrations avaient lieu tous les jours, qui sous l'égide des fédérations, qui sous celle des clubs. *Jeux & Stratégie* y "tenait table ouverte", celle du Top Quinte.

Au menu du Top Quinte figuraient des "mets" de choix: Gomoku-Ninuki (Pente), Reversi (Othello), Echecs, Dames et la surprise du chef, l'Awélé, Hex, le Jeu de la pesanteur ou les Dames chinoises. Un vrai festin qui conviait à chaque fois deux joueurs en un temps record (gare à la pendule!)
Mais passons maintenant aux résultats.

• Diplomacy
L'absence de la maison d'édition Kenner Parker Tonka (Monopoly...) au Salon des Jeux fit déprogrammer le Championnat de France de Diplomacy. Regrettable que ce soit des problèmes de relations entre éditeurs et organisateurs qui annule un des plus importants tournois de jeu diplomatique de l'année. Prochaine rencontre prévu au tournoi de Taverny le 23 mai. Pour tous renseignements, tél: (1) 34 14 55 48.

• Suprématie
Les participants au Championnat de Suprématie, organisé les 29 et 30 mars au Salon des Jeux de Réflexion durent redéfinir des règles communes avant de jouer deux parties agréables en deux jours (voir page 20). Malheureusement une seule table fut organisée par jour par manque d'adeptes de ce jeu encore jeune qui ne demande qu'à mûrir.
1er: Pierre-Bertrand Ducaroir, 2e: Bertrand Leboubennec, 3e: Marc Meunier.

• Coupe Empire:
1er: Pascal Vivier (Grandes Compagnies), 2e: Michel Ovali (Fer de Lance)

• Tournoi antico-médiéval de Paris:
1er: Olivier Descouings, 2e: Dominique Legendre.



Les grands classiques étaient de la partie. Une simultanée de Dames.

• Trophée Rexton:
1er: Jérôme Heulard-Farouelle.

• Tournoi de Super-Gang:
1er: Droopy (Plan d'Enfer)
Jean-Luc; 4e joueur: Le Zais; 5e joueur: Berneim Antoine.

• Tournoi de Légendes de la Vallée des Rois



Le rédac-chef de J&S (à gauche) affrontant Paul Ralle, champion du monde d'Othello. Devinez qui l'emporta ?...

• Tournoi de Rune Quest:
1er maître: Deleporte Florian
1er joueur: Rousseau Gilles; 2e joueur: Delaite Jean
3e joueur: Bocchi Scarlett; 4e joueur: Coutant Frédéric.

• Tournoi de Stormbringer
1er maître; Flottes de Pouzol Henri
1er joueur: Gérardin Francis; 2e joueur: Pourchaire Sébastien; 3e joueur: Doussière Nicolas; 4e joueur: Savart Frédéric; 5e joueur: Rameau Nicolas.

• Tournoi de L'Appel de Cthulhu
1er maître: Deleporte Florian
1er joueur: Croquet Patricia; 2e joueur: Lamothe Benjamin; 3e joueur: Bretaudeau Francis; 4e joueur: Priou Pascal ; 5e joueur: Pelleau Pierre.

• Tournoi de Paranoïa
1er maître: Deleporte Florian, Pallu Eric-Olivier
1er joueur: Delaite Jean; 2e joueur: Lafuma Rémi; 3e joueur: Bernis
1er maître: Tremel Jean-Marc
1er joueur: Finn, Mazoyer Eric, Jonet Jean-Luc, Moreau Jean-Emmanuel.

• Casque d'or de Blood Bowl
1er joueur: Gil Georges (avec son équipe Ragnarock du Fléau d'Acier)
2e joueur: Silbermann Fabrice; 3e joueur: Juillot Eric et Montbazet Olivier.

• Tournoi de Civilization
1er joueur: Vasquez Manuel; 2e joueur: Moreau Pierre-Etienne; 3e joueur: Dolowy Stéphane.

• Tournoi de Squad Leader
1er joueur: Jeddaoui Omar; 2e joueur: Giraud Francis; 3e joueur: Gardeur Gilles.

• Championnat de France de wargames
1er joueur: Jeddaoui Omar; 2e joueur: Chappis Gilles; 3e joueur: Baratou Paul; 4e joueur: Pierquet Christian; 5e joueur: Garbe Laurent.

Un espace « géant » pour wargames médiévaux avec figurines.



Photos Francis Piault

SANDY PETERSEN FACE AUX INVESTIGATEURS

All you need is Lovecraft!



A l'occasion du Salon des Jeux de Réflexion nous avons attiré dans notre antre, l'auteur de *L'Appel de Cthulhu*, Sandy Petersen.
L'œil malicieux et la casquette de Nordiste vissée sur la tête, il a joué le jeu de l'interview, face à Alain Ledoux, Michel Brassinne et Renlô Sublett.

J&S : Sandy, que diriez-vous pour vous présenter ?
Sandy Petersen : Je suis né à Saint-Louis en 1955 et, depuis six ans, je vis dans l'Utah. Euh, j'ai une fille de sept ans, deux garçons, un de cinq ans et un de un an, et un (ou une) autre est attendu pour l'été prochain ! Sinon actuellement, je travaille pour Chaosium (l'éditeur de *Call of Cthulhu*).
J&S : Et avant d'être un professionnel du jeu, quelle a été votre formation ?
S.P. : J'ai fait des études secondaires et après je me suis engagé dans un cursus de zoologie et d'entomologie. Cela m'a d'ailleurs servi dans *L'Appel de Cthulhu* (rire) pour faire de meilleures descriptions !
J&S : Appréciez-vous d'autres jeux ?
S.P. : Oh oui ! Mon premier jeu a été les *checkers* (Dames anglaises, sur un damier 8×8), vous connaissez, mais aussi et beaucoup *Stratego*, *Risk* et le *Monopoly*. Vers quatorze ans, j'ai joué à *Gettysburg*. Ça a été mon premier wargame. Et puis en 73, j'ai découvert les échecs.
J&S : Et les jeux de rôle ?
S.P. : J'ai pratiqué *Rune Quest* pour la première fois en 78. Puis j'ai pratiqué tous les jeux de rôle dans les sept années qui ont suivi.
J&S : *Dungeons & Dragons*, sûrement ?
S.P. : Euh... Je n'y ai jamais joué de manière suivie. En fait, ce n'est pas un très bon jeu ! Juste pour le plaisir, comme ça.
J&S : Nous savons que le premier jeu que vous avez réussi à faire éditer est *Call of Cthulhu*, mais avez-vous réalisé d'autres jeux ?
S.P. : Oui, j'ai fait *Ghostbusters*, la nouvelle édition de *Rune Quest* et des scénarios pour *Rune Quest*. j'ai surtout fait *Call of Cthulhu*. Il a obtenu la même année les grandes récompenses dans le domaine : le prix "Charles-Robert's", le prix « H.G. Wells » et un prix qui a aujourd'hui disparu, celui de la « Games Designers Guild ».
J&S : Au fait, pourquoi *Call of Cthulhu* ? Pourquoi ce thème ?
S.P. : C'est simple. Greg Stafford (le directeur de Chaosium et l'auteur de *Rune Quest*, de *Pendragon* et de plusieurs wargames) et moi sommes des passionnés de Lovecraft ! Un jour, Greg préparait une extension pour *Rune Quest* et, à un moment, ça ne lui plaisait plus. Il avait envie d'autre chose. On en a discuté, et c'est ainsi qu'est né le désir de faire ce qui allait devenir *Call of Cthulhu*. On m'a confié ce travail.
J&S : Ça a pris combien de temps entre le désir et la réalisation ?
S.P. : Hou ! Un peu plus d'un an entre le moment où j'ai commencé et la parution. Il faut dire que je poursuivais mes études en même temps. Et puis, tout n'était pas simple.
J&S : Vous avez rencontré des difficultés de mise au point ?
S.P. : Pas trop ! Mais il y a des choses difficiles à rendre. Par exemple, bien faire ressentir aux joueurs le sentiment de l'horreur. C'est très important. Il y a encore plus difficile, c'est la description des monstres de Lovecraft !
J&S : Oui, décrire... l'Indicible dont parle Lovecraft, ce n'est pas évident !
S.P. : Oui, et puis, il y a eu des réglages à faire. Ce qui m'apporte le plus de satisfaction dans la réalisation, c'est la gestion des points de Santé Mentale. Ça n'a pas été facile du tout. Et maintenant, ça marche vraiment bien.
J&S : Et puis, il a été édité.
S.P. : Oh ! Pas comme ça ! Il y a eu des tas de difficultés, comme si Cthulhu s'était lui-même acharné sur le jeu ! Il y a eu des pannes d'électricité stoppant la saisie sur ordinateur, une personne malade, une autre a eu une dépression nerveuse ! Le plus fou, c'est encore le jour de la sortie. C'était en novembre 81. Non seulement c'était un vendredi 13, mais c'est également le jour où il y a eu l'un des plus gros orages en Californie depuis des années !
J&S : C'est Cthulhu, c'est sûr ! Et ça c'est bien vendu ?
S.P. : Le premier tirage était de 5 000 exemplaires et il a été épuisé en trois mois. Depuis, il s'en est vendu entre 60 et 70 000, dont 20 à 30 000 en France !
J&S : Un tiers, rien qu'en France ! C'est bien. Mais être auteur de jeu, est-ce vraiment lucratif ? Combien *Call of Cthulhu* vous a-t-il rapporté ?
S.P. : Ça paie mon appartement et mes impôts, mais ce n'est pas la grande fortune ! Beaucoup de sociétés me proposent du travail, mais il faudrait que ce soit vraiment mieux payé pour que je quitte Chaosium qui, elle, m'offre un travail régulier.
J&S : Et que préparez-vous en ce moment ?
S.P. : Je suis en train de faire un guide des monstres pour *L'Appel de Cthulhu* et un jeu de rôle de SF, dont l'action se déroule en 1998. Je ne sais pas encore comment je vais l'appeler *Millenium*, *Empire* ou *Aliens*, peut-être. On verra bien.

INFOS

J&S : Vous avez eu l'occasion de pratiquer *L'Appel de Cthulhu* avec des Français dans le cadre du Salon des Jeux de Réflexion. A propos de la pratique du jeu lui-même, on serait curieux de savoir si les Français jouent différemment de vos compatriotes ?
S.P. : Du point de vue de la manière de jouer, on peut dire que c'est la même chose. En revanche, ce qui m'a étonné, c'est l'âge des joueurs. En France, ils commencent plus jeunes à jouer à *Cthulhu*, ils sont lycéens. Alors qu'aux Etats-Unis, ceux du même âge ne pratiquent que *D&D*. Enfin, plein de choses sont en train de changer ! Quand on pense qu'arrivent les premières générations dont les parents ont pratiqué le jeu de rôle !...
J&S : Et vous-même, est-ce que vous continuez de jouer ?
S.P. : Oui ! Je joue tous les week-ends. Le samedi est consacré à *Cthulhu* et le dimanche, c'est pour les autres jeux, comme les Checkers ou les Echecs.
J&S : Quel est votre scénario préféré pour *L'Appel de Cthulhu* ?
S.P. : Hmm, je pense que c'est *Les ombres de Yogsototh*. C'est très amusant à jouer.
J&S : Et quand vous jouez, c'est en tant que meneur de jeu ou joueur ?
S.P. : Ah ! Je préfère être joueur ! Mais on me demande toujours d'être meneur de jeu !

L'Indicible ? C'est quelque chose comme ça...



J&S : On entre là sur un point de détail, mais, en tant que meneur de jeu, comment vous sortiriez-vous de la situation où un joueur utilise une bombe atomique contre Cthulhu ? C'est une question que pas mal de joueurs se posent.

S.P. : Non, pas de problème. Il se reforme en un quart d'heure et en plus... il est radioactif ! Hi, hi ! Comment faire pire que Cthulhu ? Il suffit de lui envoyer une bombe atomique !

J&S : Quels conseils pourriez-vous donner à un jeune concepteur de jeu, comme il y en a parmi nos lecteurs ?

S.P. : Très franchement, je crois que le premier conseil est d'aller à l'école et d'apprendre à bien écrire, ça compte beaucoup, et... de choisir un autre travail que celui de concepteur de jeu ! Ensuite, avant d'aller voir les éditeurs, il faut toujours préparer le jeu, de telle sorte qu'il soit « complet ». Le plus près possible de sa forme définitive, tel qu'on souhaiterait le découvrir dans un magasin. Enfin, il faut rédiger, sur une seule feuille de papier, un résumé du jeu qui mette bien en valeur ses originalités, par rapport à tout ce qui a été fait antérieurement.

J&S : Et des conseils pour les amateurs de *L'Appel de Cthulhu* ?

S.P. : Hmm, ça c'est pas facile ! La meilleure façon de jouer est de prendre plaisir à jouer, de s'amuser et de s'attacher aux règles, mais surtout pas trop.

J&S : Avez-vous une idée de ce que deviendront les jeux de rôle en l'an 2000 ?

S.P. : C'est sûr qu'il va y avoir de nouvelles générations de jeux ! J'espère que dans cent ans, on pourra faire des études universitaires en jeux de rôle, comme aujourd'hui on « fait » biologie ou chimie ! Sinon, je pense que cela va être de plus en plus riche, de plus en plus sur ordinateur ; qu'il y aura sûrement un lien plus fort entre le wargame et le jeu de rôle. J'espère que ce sera une forme d'art, de mini-théâtre à la portée de tous.

J&S : Vous parliez d'ordinateur...

S.P. : Oui, je pense que l'ordinateur se substituera au meneur de jeu, mais ça ne sera jamais aussi bien qu'autour d'une table !

J&S : Vous connaissez le jeu *Dungeon Master* (voir notre rubrique micro) ?

S.P. : Oui, bien sûr ! Je suis au 13e niveau en ce moment. Justement, c'est un exemple intéressant. Bien que ce soit réussi, on sent encore que c'est fait par un programmeur et pas par un amateur de jeu. J'attends le suivant.

J&S : Oui, Tracy Upman en prépare un nouveau dont l'histoire se déroulerait dans un château...

S.P. : Oui, c'est ça, je crois, ça sera dans le style « horreur gothique ».

J&S : Connaissez-vous la télématique ?

S.P. : Ah oui, j'ai vu ça ici ! C'est très impressionnant pour nous, Américains. C'est fantastique parce que je pense que c'est un instrument qui permet de lutter contre le totalitarisme en créant des liens à la base entre les gens... C'est très bien ! Pour en revenir aux évolutions possibles du jeu de rôle, je crois beaucoup aux jeux grandeur nature. Mais ce n'est pas encore ça. Surtout aux Etats-Unis. C'est encore beaucoup plus de la reconstitution historique, où la seule chose que l'on choisit... c'est le moment de sa mort ! Et encore ! Car quand tu tombes dans une embuscade, tu ne choisis rien du tout !

J&S : Auriez-vous un dernier conseil pour les joueurs français ?

S.P. : Hmm, je crois qu'il n'y a vraiment pas de conseils à donner aux joueurs français !

J&S : Et quand vous ne jouez pas, Sandy ?

S.P. : J'aime les films vidéo, lire et être en famille. La télé est tellement mauvaise que je n'utilise l'écran que pour les films vidéo.

J&S : Ça va bientôt être les élections aux Etats-Unis, qu'en pensez-vous ?

S.P. : Hé, je crois ça va être George Bush, mais je dois dire que je ne suis pas très excité par ses élections. Entre deux maux, il faut choisir le moindre, alors je porterais volontier un badge, « votez Cthulhu » !



Francis Piault

A quoi jouent-ils avec ses étranges figurines ? Vous l'aurez deviné : il s'agit de... la Révolte des paysans !

DAMES

Le nouveau champion soviétique, Alexi Tchizov participait au 2e festival international des jeux de l'esprit à Dakar (27 mars - 2 avril).



Pierre Nolot

CHAMPIONNAT D'URSS

Surprise générale lors du 34e championnat d'URSS à Erevan, en février, avec la victoire d'Alexi Tchizov, 23 ans.

Gagnant trois parties dans les cinq premières rondes, il se faisait ensuite rejoindre par Alexandre Baliakine. Tous deux terminent avec un score de 21 points (4 gains, 13 nulles) et se partagent le titre, le règlement ne prévoyant pas de match de départage.

Tchizov se trouve ainsi qualifié pour le prochain championnat du monde au Brésil, le 23 août.

Les résultats:

1-2. Tchizov et Baliakine, 21; **3-5.** Valneris, Gantwarg, Virny, 19; **6-9.** Mitchanski, Traitelovitch, Verchovitch, Schwarzman; **10-11.** Korenewsky, Presman, 17; etc.

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Cette année, la compétition se déroulera du 15 au 27 août à Sorgues (Vaucluse).

La clôture des inscriptions est fixée au 31 mai pour les non-classés, au 30 juin pour les autres.

Pour tous renseignements : M. Robert Haon, 34 impasse Cessac, 84700 Sorgues. Tél. :90 83 46 37.

CHAMPIONNAT DES PAYS-BAS

Le 70e championnat des Pays-bas s'est déroulé du 26 mars au 9 avril derniers à Putten.

Quinze ans après avoir décroché son 5e titre, Sijbrands l'emporte avec 4 victoires et 9 nulles (17 points). A noter son départ canon avec 3 victoires dans les 3 premières parties. Derrière lui la lutte fut âpre, et Van Aalten et Van der Zee terminent avec 16 points et gagnent ainsi leur billet pour le prochain championnat du monde.

Les résultats:

1. Sijbrands, 17; **2-3.** Van der Zee et Van Aalten, 16; **4-6.** Van der Wald, Stokkel, Clerc, 15; **7.** Scholma, 14; **8-9.** Vermin, Jansen, 13; **10.** Wesselink, 11, etc.

Luc GUINARD

EN BREF

• Coupe de France interclubs : victoire du Damier des Cheminots de Noisy-le-Sec (Pascal Zem, Alain Génisson, Jean Leloup, Maurice Faugier) devant le Damier Canetton (Olivier Bonnave, champion de France, André Berçot, Stéphane Faucher, Pierre Clausse), victorieux en 87, sur le score de 5 à 3.

• Championnat de France Juniors : victoire de Laurent Nicault (Granville) 20 points, devant Lionel Collomb (Bourgoin-Jullien) 17 points. Pour la troisième fois, Laurent Nicault représentera la France aux championnats du monde Juniors.

• Championnat de France Cadets : victoire de Gaetan Merceron (Rochefort) 20 points, devant Géry Bouche (la Chapelle d'Armentières). Gaetan Merceron se trouve donc ainsi qualifié pour le premier championnat du monde Cadets qui se déroulera à Parthenay dans le cadre du FLIP.

ECHECS

LES STARS A BELFORT !

Le deuxième des six tournois de la Coupe du monde d'Echecs se déroulera à Belfort du 12 juin au 5 juillet prochains. Le renoncement de Bilbao, initialement prévu, est une aubaine pour la France qui va, ainsi, pouvoir assister à un tournoi royal. Pas moins de trois champions du monde, en effet, seront présents : Garri Kasparov (l'actuel), Anatoli Karpov (l'ex) et Boris Spassky (l'ancien). On attend déjà avec impatience la... 125e confrontation entre les 2 « K ».

Les autres participants, loin de faire de la figuration, seront aussi de taille à assurer le spectacle et le suspense : Jan Timman (P-B, n° 3 mondial) ; Alexandre Beliavski (URSS, n° 4) ; Nigel Short (G.-B., n° 7) ; Johnatan Speelman (G.-B., n° 10) ; Zoltan Ribli (H., n° 12) ; Artur Youssoupov (URSS, n° 13) ; Ljubomir Ljubojevic (Y., n° 15) ; Ulf Andersson (S., n° 18) ; Robert Hübner (RFA, n° 21) ; Andreï Sokolov (URSS, n° 24) ; Johan Hjartarsson (Isl, n° 26) ; Jan Ehlvest (URSS, n° 28) ; Jesus Nogueiras (Cuba, n° 47). Un tournoi d'une moyenne Elo de 2624 !

Rappelons le fonctionnement de cette Coupe du monde créée par Garri Kasparov et son Association des Grands Maîtres : six tournois en deux ans pour les vingt-cinq joueurs en lice qui participeront tous à quatre tournois (seuls leurs trois meilleurs classements étant pris en compte). L'attribution de points déterminera un classement général. Pour Belfort, par exemple : seize joueurs et donc 16 points au premier, 15 au deuxième, 14 au troisième, etc.

Chaque tournoi est doté de 100 000 dollars de prix (de 20 000 au premier à 2 000 au dernier), le classement général final rapportant quant à lui de 100 000 dollars au vainqueur à 8 000 au dernier pour une bourse totale de 600 000 dollars.

KARPOV UNE FOIS

L'ex-champion du monde, Anatoli Karpov, a remporté brillamment le tournoi Swift de Bruxelles, comptant pour la première Coupe du monde. La jeune star soviétique, Valeri Salov, s'affirme dans la "cour des grands" en prenant une remarquable deuxième place. Avec Beliavski troisième, la suprématie soviétique est éclatante ! Signalons la belle performance de l'Anglais Nunn, quatrième, et, surtout, les piètres prestations de Timann, treizième, et Korchnoï, quinzième.

Classement : **1.** Karpov (URSS),11; **2.** Salov (URSS),10; **3-5.** Beliavski(URSS),Nunn (G.-B.), Ljubojevic (YU.), 9,5; **6-7.** Andersson (SU.), Portisch (H.), 9; **8.** Speelman (G.-B.), 8,5; **9.** Sokolov (URSS), 8; **10-13.** Nikolic (YU.), Seirawan (USA), Tal (URSS), Timann (P.-B.), 7,5; **14.** Nogueiras (CUBA), 7; **15.** Kortchnoï (URSS),6,5; **16.** Sax (H.), 6; **17.** Winants (B.), 2,5.

EN BREF

• Tournoi des Prétendantes (URSS) : **1.-2.** Ioseliani (URSS), Akhmilovskaïa (URSS) 10/14 ; **3.-4.** Litinskaï (URSS), Lévitina (URSS) 8,5 ; **5.** Alexandria (URSS) 6,5 ; **6.** Brustman (Pol.) 5,5 ; **7.** Gaprindachvili (URSS) 4,5 ; **8.** Arakhamia (URSS) 3,5. En match de départage, Nana Ioseliani élimine Akhmilovskaïa 3-2 et conquiert le droit de disputer à Maïa Tchibourdanidze le titre de championne du monde.

• Linarès (Esp.) : **1.** Timman (P.-B.) 8,5/11 ; **2.** Beliavski (URSS) 7 ; **3.** Youssoupov (URSS) 6,5 ; **4-5.** Ljubojevic (Y.), Chandler (Ang.) 6 ; **6.-9.** Portisch (H.), Nunn (Ang.), Gueorguiev (Bg), Illescas (E.) 5,5 ; **10.** Hjartarsson (Isl.) 4 ; **11.** Nikolic (Y.) 3,5 ; **12.** Tchibourdanidze (URSS, championne du monde) 2,5. Trois performances à souligner : Timman + 7, = 3, − 1 ; Youssoupov + 2, = 9, − 0 et Illescas + 1, = 9, − 1 qui réalise ainsi sa 3e et dernière norme de GMI.

INFOS

1.	Short	.	0	=	1	.	=	1	1	4
2.	Karpov	1	.	0	=	=	.	=	1	3,5
3.	Ljubojevic	=	1	.	=	0	=	.	1	3,5
4.	Timman	0	=	=	.	0	0	0	.	1

• Mémorial Max Euwe. Amsterdam (P.-B.) : Plus fort tournoi (ou exhibition ?) de tous les temps, le « Max Euwe 88 » affichait une moyenne Elo de 2 657. (voir ci-dessus).

• Banco di Roma (Ita.) : **1.-3.** Marjanovic (Y.), Smyslov (URSS, 67 ans !), Goulko (USA) 6.

• Reykjavik (Isl.) : **1.** Arnason (Isl.) 8,5/11 ; **2.** Kotronijas (Grè.) 8 (1re norme de GMI !) ; **3.-6.** Dizdar (Y.), Gourevitch (URSS), Dolmatov (URSS) et Petursson (Isl.) 7,5.

• Championnat de Yougoslavie : **1.** Ivan Sokolov 12/17 ; **2.** Djuric 11,5 ; **3.** Cebalo 11.

• Lugano (CH.). Open : Sept vainqueurs ! **1.-7.** Ftacnik (Tch.), Torre (Phi.), Kortchnoï (CH.), Psakhis (URSS), Norwood (Ang.), Spraggett (Can.), Bischoff (RFA) 7/9. Suivent à 6,5 : Balachov (URSS), Seïrawan (USA), Hort (RFA), Goulko (USA). À noter que la jeune Yougoslave Alisa Maric (17 ans) réalise sa 1re norme de GMI féminin et sa 1re norme de MI masculin !

— Blitz : **1.** Karpov (URSS) 13,5/15 ; **2.** Seïrawan (USA) 12 ; **3.** Anand (Ind.) 10 ; **4.** Gavrikov (URSS) 9... **15.** Samuel Reshevsky (USA, 77 ans !).

• Championnat de France (Lyon) : Le Parisien Christophe Bernard remporte en 88 le titre 87 !, dans le match de départage qui l'opposait à Gilles Andruet en quatre parties.

• Wellington (Nouvelle-Zélande). Le « Spassky nouveau » est-il arrivé ? **1.-3.** Spassky (F.), Goufeld (URSS), Chandler (Ang.) 7,5/11 ; **4.** Szusza Polgar (la prodige hongroise) 6,5.

• Montpellier : **1.-3.** Klaric (Y.), Sahovic (Y.), Simic (Y.) 10/15 ; **4.** Illescas (E.) 9,5 ; **5.** Anic (Y.) 9 ; **6.-10.** Mirallès (F), Bischoff (RFA), Vaisman (R.), Bricard (F.), Andruet (F.) 8,5. Emmanuel Bricard réalise sa 3e et dernière norme de MI.

• Lyon : 1re norme de GMI pour Olivier Renet ! En prenant la 3e place du tournoi derrière l'Allemand Lobron et le Norvégien Agdestein (photo ci-dessous), Renet confirme sa position de meilleur joueur français. Le parcours d'Olivier : gains contre Murey, Ftacnik, Kouatly, Mirallès et Santo Roman ; nulles contre Lobron et Sharif ; pertes contre Agdestein et Van der Wiel.



Pierre Nolot

• Lyon : Championnat de France des moins de 19 ans. **1.** Koch 7,5/9 ; **2.** Degraeve 7 ; **3.** Lautier 6,5 ; **4.** Apicella 5,5...

Thierry PAUNIN

Bras de fer au-dessus de l'échiquier entre Christophe Bernard (à gauche) et Gilles Andruet (à droite).


Roland Lecomte

	1	2	3	4	T
Bernard	0	=	1	1	2,5
Andruet	1	=	0	0	1,5

Bridge

Coupe d'Europe Philip Morris

La 5e Coupe d'Europe Philip Morris de Bridge, qui s'est déroulée à Copenhague les 25, 26 et 27 mars derniers, a été remportée par l'Autriche. Avec un score de 97,5 points, elle devance la Suède (97 points), la Hongrie (84 points), la Grande-Bretagne (63 points), la Belgique (56 points), le Danemark (51 points).

L'équipe d'Autriche était composée de H. Berger, K. Feichtiger, J. Fuick, P. Kriftner, F. Kubak, W. Meinl, F. Baratta.

Coupe Universites-Grandes Ecoles

La Fédération Française de Bridge et l'Institut Supérieur de Gestion organise la première Coupe de France Universités-Grandes Ecoles (jusqu'au 25 juin 88). La finale se déroulera à Paris à la mi-octobre.
Cette compétition s'adresse, bien sûr, aux étudiants, mais aussi aux anciens élèves et enseignants, qui constitueront des équipes de quatre à raison d'au moins deux membres d'une même université ou école.
Pour tous renseignements : Comité de Lyon, tél. : 78 42 10 89.

Epson

Le simultané mondial Epson se déroulera le 3 juin en soirée.
Pour tous renseignements : FFB, 73, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly.

Othello

Le second tournoi de programmes d'Othello de Saint-Michel sur Orge a réuni le 13 mars dernier douze programmes parmi lesquels *Reversi Challenger* de Fidelity Electronics et un programme helvético-suédois, *Brand*, fruit du travail de deux habitués des tournois internationaux, Anders Kierulf et Per Erik Wahlberg.
La compétition s'est déroulée en cinq rondes suisses, à une cadence de 25 minutes par programme et par partie.
Le vainqueur en a été le programme *Comp'Oth* (sur *Apple II*). *Reversi Challenger* remportait la deuxième place après une lutte très serrée.

Puzzle

Une grande première pour les "acharnés de la pièce manquante" : le premier championnat de France de puzzle (organisé par Nathan et Télé 7 jours).
Les éliminatoires auront lieu le 11 juin à 10 heures sur un puzzle totalement inédit comportant 15 000 pièces et...5 pièces en trop.
25 candidats seront sélectionnés pour disputer la finale qui aura lieu le 17 septembre prochain à Deauville. Le vainqueur remportera le Puzzle d'Or et un prix de 50 000 francs, les deuxième et troisième ceux d'Argent et de Bronze et des prix de 30 000 et 20 000 francs.

Cluedo...

Lors du festival international du film policier de Cognac du 14 au 17 avril derniers, le Grand Prix Cluedo vidéo du court métrage a été attribué à Christophe Delmas pour *V.O.* Le jeune cinéaste a reçu un chèque de 25 000 F, et, arme du crime oblige, un magnifique chandelier en argent. Kenner Parker Tonka présentait à cette occasion le Cluedo Vidéo, premier jeu à support vidéo. Tous les détails sur ce nouvel assassinat du Docteur Lenoir dans le prochain numéro.

Figurines

Pour la 4e année consécutive, la Coupe d'Europe de jeux d'histoire avec figurines aura lieu à Paris les 21 et 22 mai à la Salle de La Roquette, 15, rue Merlin 75011 Paris.
Plus de cent joueurs, venant de huit pays différents, y sont attendus pour s'affronter sur diverses périodes historiques. Des tables de démonstration permettront aux visiteurs de s'initier, et de superbes "reconstitutions vivantes" couronneront le tout.

Go

Honinbo

A l'heure où, selon l'expression consacrée, nous mettons sous presse, le résultat de la première partie de Honinbo ne nous est pas encore parvenu.
Rappelons que le tournoi de Honinbo est un événement majeur dans le monde du go. Chaque année au Japon, les professionnels s'affrontent lors d'éliminatoires pour désigner celui qui rencontrera le tenant du titre de Honinbo, l'un des plus illustres.
C'est la première fois qu'un tournoi professionnel aussi prestigieux se déroule en Europe (Paris, Hôtel Nikko, les 10 et 11 mai).
Qui du tenant du titre, Masaki Takemiya, ou de son challenger, Hideo Otake, l'a emporté ?...Résultat dans *J&S* n° 52.

Paris 88

Le Tournoi international de Paris a battu un nouveau record de popularité (et par là-même un record d'Europe !) avec quelque 300 participants les 2, 3 et 4 avril derniers.
La participation étrangère y était très nombreuse et très diverse (beaucoup de joueurs européens, mais aussi chinois, japonais et coréens).
La compétition se déroulait en six rondes, et le Coréen Yoo Jong remportait pour la troisième fois la coupe devant le champion de France, André Moussa (vainqueur de la précédente édition), et le jeune Français, Jean-François Seailles.
Le Français Denis Feldmann triomphait, lui, en deuxième catégorie et remportait en outre le prix spécial.

Record de participation au dernier Tournoi de Paris.



DR

Flip 88

Troisième édition du Festival Ludique de Parthenay du 6 au 10 juillet prochains. Au programme :

- des "expos" (jouets en bois, jouets d'eau...);
- des "jeux de rue" avec des casse-tête et Tangram "surdimensionnés";
- une grande première (européenne !) avec un JDRGN par jour (dont Kaal Ghut, voir page 12) ;
- des tournois de "grands classiques" sous l'égide des fédérations... ...et le premier championnat du monde de Dames Cadets;
- une semaine multi-jeux;
- un espace jeux animé par Stratégos où vous pourrez, outre découvrir de nombreux jeux de société, participer à de nombreuses animations (soirée Super-Gang, jeu de guerre médiéval fantastique avec figurines,...etc).

Ludomaniaques, ou plus simplement ludophiles, tous à Parthenay !

Pour tous renseignements : Association de développement de Parthenay, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél. : 49 94 03 77

MULTIJEUX 88

Multijeux 88 a démarré avec une semaine de jeux au Centre des Expositions de Montreuil du 2 au 10 avril. Au hit-parade du public les simultanées de Dames, d'Echecs, et, surtout la simultanée de jeux de lettres (Scrabble et Jarnac) donnée par Michel Duguet. En vogue également, *Urgence* (voir page 22), patronné par Médecins sans frontières, et la Coupe de France de Puzzle horaire (reconstitution en un temps précis, 1, 2 ou 3 heures). Trente-cinq finalistes se mesuraient sur un "3 heures", reconstitué par la gagnante,Fabienne Rose, en 1 heure et 11 minutes. Il y avait, bien évidemment, d'autres compétitions : tournois de Scrabble, de Bridge, de Tarot, d'Echecs, de Dames, de Belote (championnat de France individuel), de Go, de Yam et le championnat Multijeux, remporté cette année encore par Jean-Claude Delbarre.

Deux autres semaines Multijeux sont prévues :
- Juan-les-Pins : du 18 au 23 mai
- Parthenay : du 11 au 17 juillet.

Pour tous renseignements et inscriptions : AFJ, 76, boulevard Magenta, 75010 Paris.

Les résultats :

• Coupe de France de Puzzle Horaire : 1. Fabienne Rose; 2. Jean-Michel Courty; 3. Carlos Sacre.

• Scrabble : 1. Paul Levart; 2. Alain Duguet; 3. Bernard Caro.

• Bridge : 1. Mme Lacroix, M. Sarian; 2. M. Bravermann, M. Benabou; 3. Mme et M. Lesguilier.

• Echecs : 1. Emmanuel Preismann; 2. Guillermo Scholz; 3. Pascal Chomet.

• Multijeux : 1-3. Jean-Claude Delbarre; Dominique Penloup; Pierre Boutssou (30 000); 4-5. Jean-Michel Courty; Jean-Marie Zufellato (28 000); 6-7. Bernard Nelis; Eric Avazeri (27 000); 8. Fabienne Rose (26 000); 9-10. Jérôme Nelis; Carlos Sacre (24 000); 11. Vincent Bouchaud; Pierre Perrin (23 000); 13-15. Marie Sacre; Albert Kalfon; Luc Fonseca (22 000);16-17. Alain Leclerc; François Lièvre (20 000); 18. Lucien Chartier (19 000);19-21. Paul-Yves Ralle; Frédéric Sablonniere; Daniel Paoletti (18 000); 22. Sebastien Luce (16 000); 23. Laurent Rosse (15 000); 24. Patrick Galland (14 000); 25-28. Elie Cali; Raphaël Kalfon; Jean-Michel Lebret; Gilles Le Bris (12 000); 29. Alain François Colin (11 000); 30. Annick Duport (10 000); 31-32. Sebastien Galland; Paul Attlan (6 000).

La FFE met la CLE sous le paillasson !

Du rififi dans le monde des Fédérations de Jeux !
La Fédération Française d'Echecs a décidé de se retirer de la CLE.
Créée en 1974 à l'initiative de Michel Bongrand, le père du marketing politique français, la Confédération des Loisirs de l'Esprit (CLE) a regroupé les fédérations de Bridge, de Dames et d'Echecs, auxquelles se sont jointes par la suite celles de Scrabble, de Tarot et enfin de Go. Nous avons rencontré Monsieur Raoul Bertolo, président de la FFE, et Monsieur Jean Uzan, secrétaire général de la CLE et vice-président de la FFE afin qu'ils nous donnent leur sentiment. Pour être tout à fait complets, nous n'avons pas oublié de faire le tour des autres présidents des fédérations membres de la CLE. Voici, tout d'abord, les propos de Raoul Bertolo.
J&S : Pourquoi la FFE s'est-elle retirée de la CLE ?

Raoul Bertolo : Depuis treize ans que la Confédération des Loisirs de l'Esprit existe, force est de constater que peu de choses ont été faites pour la promotion des Echecs. Notre discipline étant la plus prestigieuse, nous avons estimé pouvoir désormais voler de nos propres ailes. Les Echecs sont suffisamment porteurs pour pouvoir se débrouiller tout seuls.
Notre volonté est d'être une fédération sportive à part entière, comme le prouvent les récents statuts que nous avons adoptés, et non plus un « Loisir de l'esprit ». Dans la perspective de l'Europe de 1992, nous entendons, à l'instar des fédérations d'Echecs allemande, espagnole et italienne, être reconnus comme « Sport ».
J'ajoute que notre position vis-à-vis des Pouvoirs Publics ne pose aucun problème, et que nous apparaissons à leurs yeux comme un interlocuteur tout à fait valable et responsable.
En ce sens, notre décision de retrait de la Confédération des Loisirs de l'Esprit est irrémédiable.
A son tour, Jean Uzan nous a confié ses impressions :

J&S : Quelle a été votre réaction au retrait de la FFE ?

Jean UZAN : J'ai été surpris, puis peiné et enfin étonné que l'on puisse interrompre ainsi autant d'années de collaboration, d'autant que le rapport moral 88 de la CLE a été adopté à l'unanimité par l'ensemble des fédérations dont celle des Echecs. On ne quitte pas une « partie » de cette façon. Que ce soit dans un couple, dans une entreprise, voire dans le cadre de la Communauté Européenne, il y a toujours la possibilité de conciliation. Je ne peux que déplorer le départ « momentané » de la FFE et j'espère que la raison l'emportera, dans un contexte où les volontés, politiques ou ludiques, ne peuvent que mieux servir en se rassemblant.
J&S : Quelles ont été les actions de la CLE pour les Echecs ?
J.U. : Ses actions ont porté sur trois pôles :
• L'aspect sportif, avec le patronnage du championnat du monde Cadets 79 à Belfort ; la création des rencontres France-Tunisie et France-Bahrein ; l'organisation à Paris de simultanées données par Karpov, Tchibourdanidze et Smyslov ; l'aide à la création du 1er festival international des jeux de Cannes et de son tournoi d'Echecs (1re norme de GMI de Gilles Mirallès) ; la mise sur pied à Parthenay d'un stage technique pour l'équipe de France sous la direction du GMI soviétique Polugaïevsky.

• L'aspect éducatif, avec, d'une part, la réalisation d'une brochure ONISEP répertoriant pour la première fois les actions socio-éducatives menées pour les Echecs de l'école primaire à l'université ; les Contrats Bleus, d'autre part, dont je rappelle que sur les 34 contrats parisiens portant sur les jeux, 25 sont des ateliers « Echecs ».

• L'aspect social, enfin, avec la création d'un stage de formation d'animateur « Echecs » débouchant sur un diplôme d'Etat, le BASE (Brevet d'Animateur Socio-Educatif).

Nous avons enfin contacté les Présidents des cinq Fédérations membres de la CLE pour leur demander de s'exprimer sur le retrait de la FFE et sur l'avenir de la Confédération.

M. Chevalier (Bridge) : Je regrette que la FFE se retire au moment où la CLE prend de nouvelles dispositions pour un nouveau départ. Une CLE sans les Echecs, comme sans le Bridge d'ailleurs, ne serait pas une véritable Confédération des Loisirs de l'Esprit. Le retrait de la FFE sonne, à mon avis, le glas de la CLE.

M. Sallabery (Dames) : C'est très regrettable. Je trouve dommage qu'une fédération se dissocie de la CLE à une époque où l'on doit s'unir pour défendre et promouvoir nos jeux. J'espère que la FFE a pesé le pour et le contre de sa décision. Cela ne change pas, en tout cas, la position des Dames par rapport à la CLE.

M. Decroix (Go) : Cette décision m'apparaît un peu hâtive. Je souhaite que M. Bertolo revienne sur sa décision et qu'ainsi ce retrait ne soit pas une conséquence du changement intervenu à la tête de la FFE. Si le divorce était prononcé, je ne pense pas que l'existence de la CLE puisse être remise en question et que cet exemple puisse être suivi par d'autres fédérations.

M. Lachkar (Scrabble) : C'est très regrettable. Je ne peux que souhaiter le retour des Echecs au sein de la CLE. La CLE permet d'avoir plus de poids pour organiser des manifestations et promouvoir nos jeux. De plus, elle constitue une voie officielle vis-à-vis des pouvoirs publics et des collectivités locales. La CLE apporte un plus indéniable à nos fédérations.

M. Bailleul (Tarot) : C'est une affaire bien ennuyeuse. La FFE est une fédération de poids. Je souhaite que sa décision ne soit que temporaire et qu'elle revienne dans notre Confédération. Si tel n'était pas le cas, cela ne remettrait pas, à mon avis, en cause le fonctionnement et l'existence de la CLE, avec des fédérations bien décidées elles, à y rester.
Propos recueillis par Thierry Paunin.

SALON

Jeux & Stratégie participera au 1er Salon de la Presse Ecrite qui se tiendra au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris du 17 (après-midi) au 19 juin.
Les journalistes de votre revue préférée vous accueilleront le dimanche 19 juin de 15 à 18 heures, sur le stand d'Excelsior Publications, Allée G.
La présentation de ce numéro à l'entrée du Salon vous vaudra une réduction sur le prix du billet.

LE KAAL GHUT

Le jeu de rôle grandeur nature et les « grands classiques » peuvent fort bien faire bon ménage. Le jeu dit de *Kaal Ghut*, organisé par le club des « Semaines de l'Hexagone » à l'occasion du FLIP (Festival Ludique International de Parthenay), est là pour en témoigner.



Ici, des joueurs incarnant des « mages » s'affrontent par sorts interposés dans les rues de la ville et sur... un échiquier géant ! Les quatre forces qui s'opposent sont celles de la tradition des contes et légendes : le Bien, le Mal, l'Ordre et le Chaos...

Dépouillons le *Kaal Ghut* du discours un peu ésotérique qui l'entoure pour en dégager la structure.

Le terrain :

Il y a deux zones de jeu :

- la première comprend l'échiquier géant, la « réserve » des pièces et un pentacle tracé au sol ;
- la seconde est l'environnement : les rues, la ville dans laquelle se déroule la partie.

Les joueurs :

Il y a deux groupes de joueurs : les Grands Mages et les Mages. Les Grands Mages sont au nombre de quatre : le Bien (Roi Blanc), le Mal (Roi Noir), l'Ordre et le Chaos. Tous les autres joueurs soutiennent le Bien (camp du Roi Blanc) ou le Mal (camp du Roi Noir). Ce sont les Mages du Bien et les Mages du Mal.

Le jeu sur l'échiquier.

Il se pratique avec les règles des échecs, à l'exception de la pose des pièces. En outre, deux autres joueurs interviennent en cours de partie. Au début de la partie, seuls les Rois sont posés sur l'échiquier. Toute action sur l'échiquier oblige celui qui joue à prendre place dans un pentacle voisin de l'échiquier pour donner son ordre d'action (pose ou déplacement d'une pièce). Le but de chacun des Grands Mages, dirigeant les Rois Blanc et Noir, est de gagner la partie d'échecs. Le but de l'Ordre est d'obtenir la partie nulle. Le but du Chaos est que l'un des Rois gagne, quel que soit son camp. Les Rois ont un léger handicap : avant d'avoir posé la Dame, ils ne peuvent faire entrer de pièces sur l'échiquier qu'en utilisant le sort de « téléportation » (il s'agit de « téléporter » une pièce sur l'échiquier). Mais les sorts sont en nombre limité.

Les Blancs et les Noirs jouent à tour de rôle, à raison d'un coup toutes les dix minutes. Le coup de l'un des Rois consiste à déplacer une pièce sur l'échiquier ou à prendre une pièce dans la réserve et à la poser sur l'échiquier.

Les Mages de l'Ordre et du Chaos ne peuvent jouer au plus qu'une seule fois chacun entre les deux joueurs Blanc et Noir.

Un Mage de l'Ordre peut entrer quand il le désire sur le pentacle pour modifier le cours de la partie. Mais il ne peut faire entrer en scène que des pièces prises précédemment. Immédiatement après lui, un Mage du Chaos jouera.

Un Mage du Chaos ne peut intervenir de sa propre volonté que trois fois dans toute la partie. Sinon, il intervient toujours après un Mage de l'Ordre. Le Mage du Chaos ne peut intervenir que sur des pièces déjà posées de l'un ou l'autre des camps, à l'exception des Rois. En outre, il lui est interdit de déplacer une pièce de la couleur qui va jouer après lui.

Le jeu dans la rue :

Pendant ce temps, les rues de la ville vont retentir de curieuses évocations ! Les Mages des différents camps s'affrontent... Chaque Mage est porteur d'une pièce d'échecs. Tant qu'il la porte, il est invulnérable. Dès qu'il se présente sur le pentacle et qu'il demande que sa pièce soit posée, il aide son camp, mais redevient vulnérable aux attaques des Mages de l'autre camp. Chaque Mage peut utiliser des sorts pour affaiblir les Mages adverses. Quoi de plus de terrible, par exemple, pour le Roi blanc que de demander en vain un Fou et d'apprendre que le Mage qui le porte est victime d'un « sort-sommeil » à trois ou quatre rues de distance !

Ce sont le Grand Mage du Bien et le Grand Mage du Mal qui distribuent les sorts à leurs guerriers. Un seul est utilisable à la fois et doit être mémorisé. L'action de combat magique se déroule de la manière suivante : un Mage, du Mal par exemple, fait le guet pour surprendre un Mage du Bien (lui-même à la recherche d'un Mage du mal !). Le premier voit arriver l'autre et surgit en prononçant la phrase magique. Si la « victime » potentielle a une pièce d'échecs, elle est invulnérable. Sinon, elle subit les conséquences du sort. Il s'agit le plus souvent d'une immobilisation.

Il existe une exception ! La veille du jeu, les Mages des deux camps peuvent inscrire des « runes » (à l'aide d'une bombe de peinture et d'un pochoir) entre certains arbres ou porches de maisons ou de commerces. Lorsqu'un Mage passe entre les runes de ses adversaires et que l'un d'eux, posté à faible distance, prononce une phrase spéciale, la victime est immobilisée, même si elle a une pièce d'échecs sur elle !

Voilà brièvement décrites, les règles d'un jeu déclinable à l'infini. A vous de les modifier, de leur apporter les caratéristiques du terrain sur lequel vous le pratiquez.

CLUBS DE JEUX DE ROLE OUEST ET SUD-OUEST

Charente:

- Les Guerriers de l'Oubli, 15, rue Edith-Piaf, Cité de l'Arche, Ma Campagne, 16000 Angoulême. Contact: Alain Bajolet, tél.: 49.92.75.57.

Charente-Maritimes:

- Les Compagnons de Feanor, 16, rue Jean-Bart, 17000 La Rochelle. Contact : Francis Fillon, tél.: 46.44.36.39.

Dordogne:

- Le Sanctuaire de l'Imaginaire, 12, rue Lucien-Barrière, 24000 Périgueux. Contact: Marc Malaurie, tél.: 53.08.30.03.

Gers:

- Les Runes de Gascogne, Centre Culturel Jean-Cuzin, l'Ancien Musée, rue Guynemer, 32000 Auch.

Gironde:

- Centre d'Information Jeunesse Aquitaine, 5, rue Dufour-Dubergier, 33000 Bordeaux. Contact: Daniel Auclair, tél.: 56.48.55.50.
- La Confrérie des Sorciers maudits, 56, rue Pas-Saint-Georges, 33000 Bordeaux.
- MJC du Bourg, 8, avenue Jean-Larrieu, 33170 Gradignan, tél.: 56.89.17.12.
- La Horde des Gobs laids propres, Domaine Municipal Léo-Lagrange-Clair Logis, 33190 Parampuyre. Contact: Stéphane Larré, tél.: 56.95.03.91.
- La Horde, Centre de loisirs des Deux Villes, 33200 Bordeaux, tél.: 56.06.34.57.
- Les Centurions du Sud-Ouest, M.J.C d'Eysines, 33320 Eysines, tél.: 56.39.03.78 ou 57.84.22.83.
- Le Fief de la Licorne Noire, Ecole des Loisirs, 33360 Carignan, tél.: 56.20.53.73.
- Aux Berges de l'An Goisse, ludothèque de Cézac, 33620 Cézac, tél.: 57.68.67.98.

Landes:

- Les Adeptes du Dieu Noir, 3, rue Jean-Moulin, 40220 Tarnos, tél.: 59.64.00.97.

Lot-et-Garonne:

- La Confrérie du Dragon, Résidence Emile-Zola, rue Emile-Zola, Appt 56, 47000 Agen, tél. 53.66.62.02.

Pyrénées-Atlantiques:

- Chaonexion, MJC du Lai, 81, avenue du Loup, 64000 Pau, tél.: 59.33.27.45.

Hautes-Pyrénées:

- Stratégie & Sortilèges, Foyer des Jeunes Travailleurs, 88, avenue Alsace-Lorraine, 65000 Tarbes. Contact: Pascal Dupredurand, tél.: 62.93.35.63.

Deux-Sèvres:

- Risk sur le Club, 26, rue de la Faïencerie, 79200 Parthenay. Contact: Dominique, tél.: 49.64.31.92.

Vendée:

- Le Fief du Dragon Diplomate, Jean-Pierre Leloup, 77, rue Boileau, 85000 La-Roche-sur-Yon, tél.: 50.05.24.10 ou Daniel Miaud, tél.: 51.36.08.40.
- Magiciens, maîtres des arcanes, 67, rue Nationale, 85100 Les Sables-d'Olonne; Contact Jean-Marc Locteau, tél.: 51.95.59.31.
- Le Dragon éthylique, 85170 Le Poiré/Vie. Contact: Régis Jaulin, tél.: 51.06.45.49.

Vienne:

- Hexagonal 86, Centre Socio-Culturel des Trois Cités, 86000 Poitiers. Contact: Frédéric Tournadre, tél.: 49.46.24.86.

C'est mieux d'avoir tout de suite ce qui est bien, et ce qu'il y a de bien c'est que pour la suite c'est mieux.



100% compatible, rapide, puissant, pour 3371F (hors taxe).*

C'est tout de suite bien! Mais le mieux, c'est qu'il est aussi: compact, silencieux, livré avec un câble péritel pour connexion T.V., facilement transportable et très agréable d'emploi! Et ce qu'il y a de bien, ce sont ses possibilités d'extension: deuxième station de disquette 3'1/2 intégrée au clavier, station de disquette 5'1/4, écran couleur, souris, joystick, mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb. Avec sa vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHz et l'immense bibliothèque des logiciels MS-DOS, le Nouvel Olivetti PC 1 a en plus la dimension d'un professionnel: pour la suite, c'est mieux! Pour toute information complémentaire tapez 3615 code OLIVETTI.

NOUVEL OLIVETTI PC1

Tout de suite mieux et bien mieux pour la suite

olivetti-logabax

*3998F T.T.C. HORS ÉCRAN.



MAHARADJAH

(Schmidt)

matériel de jeu :

- un plateau de jeu
- 48 cartes "pierre précieuse"
- 4 cartes "charmeur de serpent"
- 16 pions "maharadjah"
- 24 pions "cobra"
- 16 jetons "pierre précieuse"
- 3 dés

but du jeu :

posséder le maximum de pierres précieuses en fin de partie.

le jeu :

chaque joueur prend quatre pions "maharadjah" qu'il pose dans l'un des palais représentés sur le plateau. Il prend aussi six pions "cobra" qu'il pose devant lui.
Les seize jetons "pierre précieuse" sont posés sur les seize cases "cachette". Enfin, on distribue à chaque joueur des cartes "pierre précieuse" (7 à quatre joueurs, 8 à trois joueurs, 10 à deux joueurs) qu'il pose faces visibles devant lui. Ces cartes déterminent les pierres que doivent ramener chacun des joueurs.
Les déplacements se font à l'aide d'un dé, mais le joueur a le choix entre un dé donnant 1, 2 ou 3 comme résultat et un dé donnant 4, 5 ou 6. Dès qu'un pion arrive sur une case cachette, il prend la pierre s'y trouvant s'il possède la carte correspondante. D'où l'intérêt des dés spéciaux pour arriver juste sur la case.
Afin de gêner les autres dans leur recherche, chaque joueur peut, lorsqu'il finit son mouvement sur une case "cobra", y poser un pion cobra. Celui-ci bloque le passage de tous les pions adverses. Le seul moyen de passer ce barrage est de posséder une carte "charmeur de serpent".
La case centrale du plateau permet aux joueurs de changer une de leurs cartes "pierre précieuse".
Si deux pions adverses se rencontrent (ils ne peuvent ni se croiser ni se doubler) il peut y avoir combat. Dans ce cas, l'attaquant lance le dé donnant 1, 2 ou 3, et le défenseur celui donnant 1 à 6 comme résultat. Si l'attaquant obtient un résultat supérieur au défenseur, il peut lui prendre une pierre de son choix. Si c'est le défenseur, il ne se passe rien. Le combat n'est jamais obligatoire. Le joueur en mouvement peut décider de rejouer en évitant ainsi le combat.
Le jeu s'arrête lorsque toutes les pierres précieuses ont été découvertes. Celui qui en possède le plus grand nombre gagne la partie.

Commentaires :

signalons, tout d'abord, la qualité de la présentation et du matériel proposé. L'épaisseur du plateau, due aux cachettes est impressionnante. *Maharadjah* est un jeu simple, à jouer en famille, qui révèle tout son intérêt à quatre joueurs.
Les deux bonnes idées de ce jeu sont, sans conteste, le système des dés (1 à 3 et 4 à 6) qui réduisent le facteur chance, et celui des cobras, véritables barrages pour les joueurs qui doivent courir après les rares charmeurs de serpents. L'emploi des pions est également très important, car il ne faut pas oublier qu'ils peuvent également servir de blocage, donc de protection pour soi.
Un bon divertissement qui devrait plaire à un large public.

EN BREF :

type de jeu : société et stratégie
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons : ❤❤

LES ANNEES FOLLES

Un supplément français pour L'Appel de Cthulhu

On en parlait depuis déjà un bon moment... Le voici enfin ! Mais cela valait le coup d'attendre.
A l'intérieur de quoi se sustenter largement. Un livret de 112 pages sur les Années Folles en France, un second (de 112 pages également) sur le Paris des mêmes années, un troisième, plus mince, concernant le jeu proprement dit avec règles et scénarios, un écran de jeu en couleurs et un poster comportant au recto une carte de la France mystérieuse et au verso un plan de Paris de l'époque, le tout présenté dans une boîte dont l'illustration reflète parfaitement le thème proposé.
Mais passons au premier livret "Panorama des Années Folles": le sommaire ne fait pas moins de 3 pages, ce qui donne une idée du nombre de sujets traités !



Le troisième livret, consacré au jeu, présente des règles adaptées au contexte, proposant de nouvelles professions et compétences. Un court chapitre est également

Il serait trop long d'en détailler le contenu, mais sachez que vous y trouverez tout sur l'histoire de cette époque : la société, les mœurs, les moyens de transport, les loisirs, etc., et cela dans le moindre détail. Vous apprendrez ainsi qu'une heure de taxi-auto coûtait 8 F ainsi qu'une nuit dans un hôtel modeste. Les meilleurs restaurants n'auront plus de secrets pour vous, et vous saurez quel journal acheter le matin où que vous soyez. Plus sérieux, vous apprendrez où en sont la médecine et la science en pleine évolution.
Le second livret "le Guide du Paris des Années Folles" est présenté comme un véritable guide touristique qui, arrondissement par arrondissement, carte à l'appui, donne tous les renseignements pratiques, les adresses indispensables ou intéressantes (hôtels, églises, ambassades, cercles, musées...) ainsi que les noms des notables et des célébrités.

A ce côté pratique s'ajoute une "balade" dans le quartier le plus typique de chaque arrondissement, avec une description autant géographique que sociologique.

A la fin de ce livret, un index permet de trouver tout ce que l'on recherche. Par exemple, pour tout savoir sur le Moulin de la Galette, rendez-vous page 105 dans le 18e arrondissement...

consacré au spiritisme, très à la mode alors. Et enfin, deux scénarios bien français pour se plonger dans les Années Folles à la sauce Cthulhu.

Ce troisième livret est signé Jean-Charles & Sylvie Rodriguez et Philippe Sallerin. Quant aux deux livrets sur les Années Folles, ils sont signés Dominique Balczesak. Pour ceux qui lisaient *Runes*, ils seront heureux de voir que la souris de bibliothèque ne s'est pas reposée depuis, loin s'en faut.

Le travail fourni est considérable (comparez avec *Cthulhu by Gaslight* qui fournit pourtant une mine de renseignements), et le résultat des plus heureux.

Les Américains n'ont plus qu'à l'adopter et d'ici peu, ils risquent de ne plus jouer qu'à Paris.

Quant au but recherché, il est parfaitement atteint. Les meneurs et les joueurs ont entre leurs mains une source inépuisable d'inspiration. Il est presque dommage que ces deux guides soient uniquement utilisés pour un jeu. Ils méritent une plus large diffusion et devraient, entre autres, intéresser nombre d'écrivains en mal d'inspiration. (Jeux Descartes)

L'OCTOGONE DU CHAOS

Une aventure pour Stormbringer

De retour dans le pays d'Elric le nécromacien, les aventuriers (de 4 à 6) vont devoir, cette fois-ci, traverser les Jeunes Royaumes en quête du Château de la couronne, non loin des Collines mortes. Tout ça pour sauver les Jeunes Royaumes eux-mêmes. Mais sous cette promenade qui peut paraître banale pour des aventuriers endurcis se cachent des dangers bien réels et d'autres qui dépassent l'entendement humain.
Mais n'est-ce pas normal lorsque la loi et le chaos s'affrontent !
Une histoire baignée de légendes, de croyances, de magie et d'épopées.
Signalons que les aventuriers doivent avoir une bonne expérience. Novices s'abstenir !
En plus de l'aventure, quelques règles additionnelles sont proposées



en fin de livret, concernant la connaissance de la guerre et la simulation des batailles d'armées de toutes sortes et de toutes tailles, très pratique pour le meneur de jeu.
Stormbringer méritait que l'on s'occupe de lui en France, voilà chose faite avec Oriflam qui, régulièrement, publie des compléments. Ceux qui n'ont pas encore lu la saga d'Elric, n'hésitez pas ! (Oriflam).

TOUT CHAUD

Vient d'arriver (enfin!!!) le *Manuel des monstres* pour AD&D, ainsi que deux scénarios de la série *Dragon Lance*: "Les Dragons du désespoir", "Les Dragons de Flamme". Nous vous en parlerons plus longuement dans le prochain numéro.

TARGUI

(Jumbo)

matériel de jeu :

- un plateau de jeu de 49 cases
- 53 cartes "territoire" (éléments de plateau)
- 140 marqueurs (4 couleurs différentes)
- 20 cartes "tribu"
- 16 cartes "destin"
- 2 dés
- des pions "chameaux"
- des pièces d'or et d'argent

but du jeu :

éliminer tous les adversaires du plateau ou totaliser le meilleur score économique à la fin de la partie.

le jeu :

rappelons que Targui est le singulier de Touareg. Le jeu propose donc la lutte des tribus touareg dans le désert pour la conquête des territoires économiquement forts.

Le plateau de jeu est construit à l'aide des cartes "territoire", formant ainsi un terrain différent à chaque partie, où coexistent oasis, rocaille, plaine de sable, montagnes et « lacs salants ».

Chaque joueur possède un camp et reçoit cinq cartes "tribu", dix chameaux, cinq pièces d'argent et une d'or.

Le jeu est composé de différentes manches, elles-mêmes découpées en un certain nombre de tours. Ce nombre est déterminé par un lancer de dé au début de chaque manche. L'ordre de jeu de ces tours est fixé par un tirage de cartes. Par exemple, à trois joueurs, la première manche est composée de deux tours de jeu. Chaque joueur donne deux cartes "tribu". Ces six cartes, auxquelles on ajoute une carte destin, sont mélangées. La première tirée détermine le joueur qui commence ; la seconde tirée le deuxième etc. Un joueur peut ainsi effectuer plusieurs tours à la suite.

Le tour de jeu de chaque joueur se déroule en deux temps :

– déplacement des chameaux, ou attaque

– « renfort » de chameaux.

Les déplacements se font d'une case vers une autre adjacente. On peut déplacer un ou plusieurs chameaux, mais d'un seul territoire vers un autre. Chaque territoire occupé par un joueur est signalé par un marqueur de sa couleur. Même sans chameau, ce territoire reste au joueur tant qu'un autre ne vient pas l'occuper.

Pour conquérir un territoire occupé, il faut attaquer. La résolution de l'attaque se fait à l'aide d'un dé et de la valeur stratégique des territoires où se trouvent les adversaires. L'addition des points du dé et de la valeur stratégique divisée par 2 de l'attaquant donne le nombre de chameaux perdus par le défenseur. Idem pour la défense.

Le "renfort" des chameaux consiste à en acheter avec l'argent possédé et à les placer sur un territoire de son choix.

Dès qu'une manche est finie, chaque joueur reçoit l'argent correspondant à la valeur totale économique des territoires qu'il occupe, s'il possède encore son camp de base (exemple : une oasis = 3 de valeur économique). Enfin, les cartes "destin" interviennent en cours de manche. Dès que l'une de ces cartes est retournée, l'événement qu'elle indique est immédiatement exécuté. Il y en a seize différents portant aussi bien sur le climat que sur des invasions de tribus ennemies.

Dès qu'un joueur a éliminé tous ses adversaires, il est déclaré vainqueur.

commentaires :

un thème classique de combat pour des territoires, mais que la présentation et le type de plateau modulable rendent original.

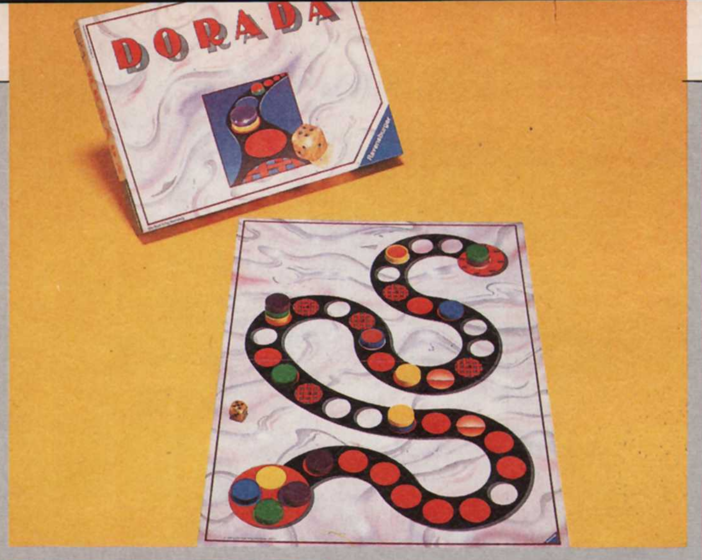
Les règles sont simples (bien que mal expliquées) et rapides à assimiler.

Targui est un vrai jeu de stratégie : un peu comme dans *Risk*, il faut attaquer (conquérir des territoires) tout en se défendant (conserver son camp de base) et savoir gérer ses forces (les chameaux).

Dans une présentation agréable, un excellent jeu qui se renouvelle à chaque partie.

EN BREF :

type de jeu : société et stratégie
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥ ♥ ♥



DORADA

(Ravensburger)

matériel :

- un plateau-parcours
- 16 pions de quatre couleurs différentes (4 par couleur)
- un dé

but du jeu :

parvenir sur la case finale le plus tard possible avec le maximum de pions.

le jeu :

chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre pions correspondants. Les pions sont tous rouges sur l'autre face.

Tous les pions sont placés sur la case départ. Le premier joueur lance le dé et avance un de ses pions d'autant de cases que le lui indique le dé; puis chaque joueur fait de même.

Sur le parcours, certaines cases provoquent divers événements : un pion qui tombe sur une case "piège" (grise) est perdu : il est retourné (face rouge visible) et devient alors un "pont" identique à une case normale. Une case "or" l'envoie immédiatement sur la case finale. Les cases "tremplins" rejettent les pions qui s'y aventurent d'autant de cases libres que le chiffre qui y est inscrit (signe positif, vers l'avant; négatif, vers l'arrière). Après le lancer de dé, chacun choisit librement le pion qu'il désire faire progresser. Lorsque plusieurs pions sont sur la même case, seul le dernier arrivé (placé sur le dessus) peut avancer, les autres doivent attendre d'être sur le dessus de la pile pour pouvoir repartir. Le but du jeu n'est pas d'arriver le premier sur la case finale "Dorada", mais le dernier.

En fin de partie, les pions entassés à Dorada n'ont pas la même valeur selon leur situation dans la pile : le dernier pion arrivé vaut 100 points, le précédent 80, et ainsi de suite jusqu'à 10 points. Il faut donc d'abord réussir à conserver ses quatre pions mais surtout, à leur faire achever le parcours après ceux des adversaires.

commentaires :

Dorada est un jeu simple et assez original, mais dans lequel la tactique a bien du mal à rivaliser avec les aléas du dé. Le jeu est bien conçu et servi par un matériel agréable. Les principes de "blocage par entassement" et de "tremplins" fonctionnent bien et permettent aux joueurs d'user de différentes tactiques pour se faire bloquer, ou reculer le plus possible. Mais le dé apporte un élément de hasard trop important qui rend très difficile l'élaboration de plans d'action efficaces.

On peut aussi regretter le petit nombre de pions attribués à chaque joueur. En effet, très rapidement, au moins deux pions se retrouvent bloqués ou piégés (ponts), ce qui limite considérablement le libre choix du pion à déplacer, point le plus important du jeu. *Dorada* peut, heureusement, se prêter à des variantes qui le rendent plus riche : le simple fait de donner un pion supplémentaire à chaque joueur, de créer de nouvelles cases tremplins (ou d'offrir la possibilité de les déplacer d'une case à chaque tour), ou encore de limiter les déplacements de deux pions sur les quatre (en pouvant utiliser le dé 6 comme un dé 3) ouvre de nouvelles voies de recherches tactiques tout en réduisant le facteur chance.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
originalité : 7/10
clarté des règles : 10/10
nous aimons : ❤



THORVAL

(Schmidt)

matériel :

- un plateau de jeu
- 528 pions
- 6 dés
- 6 tableaux récapitulatifs des phases de jeu
- 7 boîtes de rangement pour les pions
- un livret de règles

but du jeu :

retrouver le premier ses trois trésors et être sacré roi de Thorval.

le jeu :

chaque joueur dispose d'un pion "héros", d'un pion "sorcier" et de pions "armée". En plus des pions des joueurs, il y a les pions "Orcs", un pion "dragon" et un pion "magicien".

Le plateau de jeu représente l'île de Thorval divisée en six grandes régions, elles-mêmes divisées en territoires.

Au départ, chaque joueur pose un pion dans l'un des huit châteaux. Ceux qui restent innocupés recoivent alors deux pions Orcs. Les territoires sont à leur tour garnis de pions. Chaque joueur occupe quatre territoires (à six joueurs), le reste étant occupé par des Orcs.

Le placement fait, chacun des joueurs cache les trésors du joueur placé à sa gauche (un dans un château, les deux autres sur des territoires, faces cachées).

Chaque tour de jeu est divisé en cinq phases ou épisodes successifs.

- Phase 1: épisode des Orcs.
Chaque joueur, à son tour, lance un dé afin de savoir dans quelles régions les Orcs vont se multiplier.
Selon, le résultat, on rajoute un pion Orc par territoire occupé par les Orcs. De même pour les châteaux. Dès qu'un territoire ou un château contient quatre Orcs, ceux-ci entrent en fureur et attaquent les territoires contigus occupés par les pions des joueurs.
Si à la fin de ces attaques, des cases restent vides, on place un Orc dans chacune d'elles.

- Phase 2: épisode du dragon
Ce dragon se pose aléatoirement sur un territoire où il mange tout ou partie des pions s'y trouvant (armées ou Orcs).

- Phase 3: épisode du magicien ou médiateur
Comme le dragon, celui-ci se pose sur un territoire, mais au lieu de "manger" des pions, il renforce ce territoire de trois pions (armées ou Orcs).

- Phase 4: tirage au sort
On détermine ainsi quel joueur jouera en premier.

- Phase 5: épisode des joueurs
Cette phase est divisée en plusieurs actions. La première consiste, si le joueur le désire, à obtenir une aide du magicien (médiateur) des renforts ou une attaque supplémentaire. Chaque joueur peut obtenir dix fois une aide dans tout le jeu.

Après l'aide, les renforts sont attribués en fonction des châteaux et territoires occupés.
Puis le joueur peut lancer une attaque (deux s'il a obtenu une aide) afin de conquérir un territoire adjacent. Cela lui permettra de s'avancer en direction de ses trésors.
Les combats sont résolus de façon simple en fonction du nombre d'armées impliquées et des lancers de dés.
Cet ordre de jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait retrouvé ses trois trésors.

commentaires :

sous ses airs de jeu simple où le hasard joue un rôle non négligeable, Thorval possède de nombreuses qualités.
Tout d'abord, sur un plan stratégique, car l'avance d'un joueur vers ses trésors peut être très longue. Il faut donc élaborer une stratégie à long terme sans trop éveiller les soupçons des autres joueurs.
La présence des Orcs sur le plateau augmente l'attrait du jeu, les joueurs devant souvent s'allier contre eux sous peine de se trouver débordés par leur nombre. Un peu comme dans *Risk*, le joueur doit garder ses territoires (renforts obligent) d'où éclatement des armées et choix tactique, peu sur beaucoup de territoires ou l'inverse pour une avance plus rapide.
La simplicité des résolutions des combats permet un jeu rapide et mouvementé, tout cela baigné d'humour grâce aux Orcs et au dragon, entre autres.
La première version de ce jeu publiée par Avalon Hill s'appelait *Wizard's Quest* et quelques changements apparaissent avec *Thorval*. Le plateau est plus grand (un bon point), mais on aurait pu souhaiter plus de fantaisie dans le dessin.
L'absence des cartes, remplacées par l'épisode des aides du médiateur, retire un peu de suspense (on pouvait garder deux cartes cachées).
Les cartes étaient, à notre avis, plus dans l'esprit du jeu.
Mises à part ces quelques modifications qui ne semblaient pas s'imposer, *Thorval* est un excellent jeu pour tous qui amène détente et évasion. Que demander de plus?

EN BREF :

type de jeu: simulation fantastique
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ❤ ❤



ACQUIRE

(Schmidt)

matériel :

- un plateau de jeu de 9×12 cases
- 120 pions (les hôtels) marqués aux coordonnées des cases du plateau
- 7 pions marqués de l'initiale de l'hôtel principal de chaque chaîne
- 175 actions (25 par chaîne)
- des billets de banque
- 6 cartes (toutes identiques) "tableau d'information" indiquant les rapports, nombres d'hôtels, prix des actions et primes pour chaque chaîne
- 6 réglettes "porte-pions"

but du jeu :

créer des chaînes d'hôtels et faire ainsi fructifier ses placements.

le jeu :

au départ, chaque joueur reçoit une carte information, de l'argent et six pions hôtels qu'il place sur sa réglette. Les hôtels restants, faces cachées, servent de pioche. A son tour, chaque joueur pose un de ses pions sur le plateau (toujours aux coordonnées marquées sur le pion). Dès qu'un joueur pose un pion à côté d'au moins un pion déjà placé, il crée une chaîne.

Il la baptise en y plaçant un des sept "pions initiales" disponibles. Il reçoit alors une action gratuite. Après la pose, le joueur peut acheter jusqu'à trois actions de chaînes déjà existantes sur le plateau au tarif du tableau d'information, selon le nombre d'hôtels de la chaîne. Il pioche ensuite un nouveau pion. Au fur et à mesure que le plateau se remplit, les chaînes se forment (jamais plus de sept). Lorsqu'un pion posé unit deux chaînes, il y a fusion.

La fusion concerne deux ou plusieurs chaînes, il faut alors compter le nombre de pions "hôtels" de chaque. La plus importante absorbe la (ou les) plus petite qui perd son autonomie, et son nom est disponible pour créer une nouvelle chaîne.

Les deux joueurs qui détenaient majoritairement les actions de la chaîne dissoute sont dédommagés en fonction du nombre d'hôtels qui la composaient précédemment. Les actionnaires, ensuite, vendent leurs actions (au cours d'avant absorption), ou bien les échangent à la banque à raison de deux contre une de la chaîne gagnante, ou encore les conservent en attendant que le nom revienne sur le plateau à la réouverture d'une nouvelle chaîne. Lorsqu'une chaîne atteint onze hôtels, elle ne peut plus être absorbée ("chaîne fermée"), mais elle peut toujours se développer.

Dès qu'un joueur, à la pose d'un pion, annonce qu'une chaîne arrive à quarante et un hôtels, le jeu s'arrête; de même s'il annonce qu'il y a sept chaînes de plus de dix hôtels sur le plateau (aucune ne peut alors être absorbée). A la fin de la partie, chacun compte son argent, reçoit ses primes d'actionnaires majoritaires (comme pour une fusion), revend ses actions au tarif du tableau. Prime et revente ne sont valables que si la chaîne est présente sur le plateau, sinon les actions sont perdues. Après décompte de tout l'argent, le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

Commentaires :

avoir des hôtels, augmenter son capital et faire des bénéfices, tout cela est bien connu! Mais le mécanisme de *Acquire* est tout à fait original: pas de dés, pas de pions à faire avancer sur un parcours.

Acquire n'est pas un jeu nouveau. Il s'agit en fait d'une réédition (voir *J&S* n° 1 et n° 6). Mais aujourd'hui encore, il reste réellement différent des autres.

Le tâtonnement de départ est vite dissipé et la découverte des subtilités et des possibilités stratégiques apportera de grandes satisfactions aux joueurs les plus exigeants.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
originalité: 9/10
clarté des règles: 8/10
nous aimons: ❤ ❤ ❤



CONTRE-ESPIONNAGE

(Schmidt)

matériel :

- un plateau de jeu
- 60 cartes "agent secret"
- 18 cartes "démasqué"
- 6 jetons de couleur

but du jeu :

démasquer le plus grand nombre d'agents ennemis avant les autres joueurs.

le jeu :

les soixante cartes "agent" représentent soit un agent secret, soit une fausse piste. Il y a au total dix-huit agents secrets de six couleurs différentes, le reste étant des fausses pistes.

Toutes ces cartes sont posées, faces cachées, sur les cases du plateau, et chaque joueur prend trois cartes "démasqué", qu'il place devant lui, ainsi qu'un jeton de couleur déterminant celle de ses agents.

A chaque tour de jeu, il prend connaissance de deux cartes "agent" du plateau qu'il replace ensuite.

Dès qu'un joueur estime avoir découvert suffisamment d'agents ennemis, il peut, à son tour, utiliser une de ses cartes "démasqué", et prendre alors autant de cartes agents ennemis qu'il le désire, sur le plateau. Ces cartes sont posées faces cachées devant lui.

Lorsqu'un joueur a utilisé une carte "démasqué", il peut, après avoir ramassé les cartes "agents ennemis", déplacer (sans les retourner) une, deux ou trois cartes de son choix sur le plateau.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a utilisé ses trois cartes "démasqué". On fait alors le compte des points de chacun. A savoir + 3 points par agent ennemi, − 3 points par agent ami et − 2 points par fausse piste. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Commentaires :

peu de réflexion dans ce jeu, si ce n'est le fait d'hésiter à se servir rapidement d'une carte "démasqué". En la jouant trop tôt, on ramasse peu d'agents ennemis, et en la jouant trop tard, on risque de passer après les autres joueurs.

Le reste n'est que hasard avec un peu de mémoire. Les plus chanceux trouvent les agents ennemis rapidement en retournant les bonnes cartes, et les plus malchanceux ne retourneront que des cartes "fausse piste".

On regrettera également le manque d'interaction entre les joueurs.

Le thème "agent secret" n'est pas réellement justifié, et le principe du jeu peut s'adapter à bien des thèmes, mais mode oblige !

EN BREF :

type de jeu : mémoire
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥

JRTM

Des modules et des aides de jeu





Parlons tout d'abord d'une aide de jeu, carte complète du continent des Terres du Milieu, d'un format non négligeable de 60 × 80 cm et tout en couleurs, tout autant une source d'inspiration qu'un complément pour le réalisme du jeu.

Après la carte, passons aux modules, au nombre de deux. Ils ont la particularité de proposer avant tout une description détaillée des lieux afin que le meneur de jeu y inclue ses propres aventures.

Ainsi, le premier livret présente deux endroits importants des Terres du Milieu, la Tour de Cirith Ungol et l'Antre de Shelob menant au pays maudit de Mordor. Cinq aventures, ou plutôt thèmes de scénarios, sont proposées autour de ces lieux. Le meneur de jeu pourra les jouer indépendamment ou les inclure dans une campagne.

Le second module décrit en détail le pays d'Angmar avec ses populations, sa politique, ses lieux et personnages marquants. Tout cela agrémenté de cartes, de plans et d'une grande planche couleurs représentant une cité au recto et la carte des Monts brumeux au verso. De quoi y placer bon nombre d'aventures. Ces modules ont également la particularité d'être conçus pour tous jeux de rôle fantastiques (tables de conversion comprises). Avis aux héros et guerriers venus d'ailleurs. (Ice-Hexagonal)

SOUS LES PAVES...

... ou vingt ans après, *Mai 68, le jeu*. Troisième réédition du jeu de Duccio Vitale et François Nedelec (édité en 1980, voir *J&S* n° 3 et n° 6) pour commémorer ces événements désormais historiques !

Vous pourrez ainsi vivre ou revivre les dix jours de mai qui voyaient s'affronter étudiants contestataires et forces de l'ordre ("choisis ton camp, camarade !").

Pour le joueur "manifestants", il s'agira de dépaver les rues pour ériger des barricades. A contrario, le joueur "policiers" devra l'en empêcher et "nettoyer" la rue. Le tout est ponctué par des cartes politiques inspirées d'événements réels.

Pour tous (et non pas simplement pour nostalgiques attardés), *Mai 68* est un bon jeu de stratégie servi par un matériel de "toute beauté": le tapis de jeu, représentant les 5e et 6e arrondissements de Paris, n'a pas moins nécessité de cinq collages et deux découpes. Car tout le quartier latin est pavé de pièces de puzzle (Petit conseil pratique : réaliser le puzzle sur chaque partie du plateau avant de réunir les deux). Au fur et à mesure de la progression des étudiants, les pièces seront enlevées. Et bien entendu, on trouvera... sous les pavés, la plage !

Pour 2, 3, 4 joueurs (Rexton).



CHILL VAMPIRES ET EPOUVANTE

Un complément de jeu et des modules

Le jeu de rôle *Chill* s'étoffe au fil des mois et nous propose, cette fois-ci, une boîte et des livrets de scénarios.
La boîte est un complément de jeu intitulé *Vampires*. On y trouve, outre les dés, deux livrets.
Le premier, et le plus gros, le *Livre des vampires* est une véritable anthologie du vampirisme de 104 pages, à travers lesquelles vous pourrez tout apprendre sur les vampires, et plus précisément sur dix d'entre eux. Le tout se lit comme un roman qui vous distraira tout en vous instruisant et permettra, surtout aux meneurs de jeu, de créer des aventures dignes de Bram Stoker, l'auteur de Dracula.
Pour jouer à *Vampires*, vous devez



posséder les règles de base de *Chill*. Le second livret de la boîte est une aventure, prête à jouer, qui entraînera les émissaires de la S.A.U.V.E. sur les traces du comte Dracula lui-même, sorti de la tombe pour se venger...
Passons aux livrets de scénarios au nombre de deux, *Le Rôdeur de la Lande* et *La Vengeance de Dracula*. Ce dernier se trouve également dans la boîte dont nous venons de parler. *Le Rôdeur de la Lande* propose au meneur de jeu et aux joueurs trois aventures toutes plus épouvantables les unes que les autres.
La première aventure met en scène un fantôme lumineux qui a jeté son dévolu sur une jeune femme pour la faire mourir de terreur.
La seconde aventure, qui se situe pendant la Seconde Guerre mondiale, voit d'innocentes victimes horriblement massacrées par une bête fauve.
Quant à la troisième, elle entraîne les émissaires dans une maison hantée où les phénomènes paranormaux s'enchaînent sans discontinuité. Mais qui en est la source ?
Bonne soirée ! Mais n'oubliez pas votre ail et votre pieu... (Schmidt).



METAMORPHOSE

(Jean-Marc Jeux-Coloredo)

matériel :

- un plateau de jeu divisé en cases carrées (certaines marquées d'un chiffre), représentant un paysage
- 40 jetons bleus marqués d'un chiffre de 0 à 9
- 40 jetons roses marqués d'un chiffre de 0 à 9
- 2 "boîtes-support" de jetons avec leurs réglettes.

but du jeu :

faire traverser tout le plateau à sa "chenille" pour qu'elle atteigne l'horizon et se métamorphose en papillon.

le jeu :

chacun des deux joueurs reçoit une "boîte-support" avec sa réglette et les jetons de sa couleur placés, faces cachées, dans la boîte (la réglette est au fond). Puis il place sept d'entre eux, faces visibles, dans l'encoche avant de la boîte. Après utilisation, les jetons seront reposés derrière la réglette jusqu'à épuisement de la pioche, et remplacés par de nouveaux dans l'encoche.
Le jeu se déroule en trois phases "première vie", "deuxième vie" et "vie en milieu hostile".
La première vie consiste à faire atteindre l'horizon à sa chenille. Pour créer une chenille, un joueur doit poser, à partir d'une des deux cases de départ, un groupe de jetons dont le total est de 13 points (pris dans l'encoche, posés, puis remplacés). Ces jetons sont posés sur le plateau à raison d'un par case et doivent se toucher par un côté. S'il ne peut poser, un joueur peut changer tout ou partie de ses jetons, ce qui compte comme un tour. Après sa création, une chenille doit avancer vers l'horizon. Pour la faire progresser, le joueur doit placer des jetons à une des extrémités de sa chenille (sans poser plus de 13 points) et retirer de l'autre côté autant de points qu'il en a ajoutés (la chenille fait toujours 13 points, mais le nombre de jetons la composant peut changer). Durant le déplacement, si la chenille rencontre une case chiffrée, le joueur doit, pour la passer, poser un jeton dont le nombre de points est identique au chiffre de la case. Sinon il peut toujours changer de direction ou attendre en remplaçant ses jetons disponibles.
Le premier qui pose un jeton sur la ligne d'horizon a gagné, sa chenille est devenue papillon.
Mêmes règles pour la deuxième vie, mais, lorsqu'un papillon est créé, il doit ensuite revenir sur une case départ. Pour ce faire, le joueur ne dispose plus de jetons dans l'encoche, mais pioche à chaque tour un de ceux restés dans la boîte. Ce jeton indique de combien de cases le papillon peut avancer au maximum.
Ce déplacement doit obéir à deux règles: un jeton ne peut être posé sur une case chiffrée que si les deux valeurs correspondent, et, si une case de ce type est accessible, le joueur doit s'y rendre et s'y poser. Le gagnant est celui dont le papillon revient le premier sur une des cases départ. La vie en milieu hostile est également régie par les mêmes règles, mais les joueurs doivent créer et ramener deux papillons chacun. De plus, lorsque deux chenilles se rencontrent, il y a combat. Il faut alors multiplier les points des jetons pour chacune d'entre elles. Celle dont le total est le plus faible est éliminée (une chenille contenant un pion zéro est de valeur nulle). Le joueur dont la chenille est éliminée peut la recréer en partant de la case départ. Les papillons ne combattent pas, et dès qu'une chenille atteint l'horizon, elle est sauvée. Le premier qui ramène deux papillons au départ est le vainqueur. Cette variante peut être jouée à quatre, par équipes de deux, chacun ayant une chenille.

commentaires :

rares sont les jeux à la fois simples, originaux et intéressants à tout âge. *Métamorphose* répond à ces trois critères de choix, en utilisant pourtant la simplicité de l'addition comme principe de base. Très rapide à assimiler, il se révèle rapidement subtil et réclame de la part du joueur de l'attention, de la mémoire et une certaine tactique. Le hasard intervient au niveau de la pioche, mais peut être maîtrisé en partie par le calcul, le choix des coups et la mémoire.

La première vie sert d'entraînement aux autres variantes, mais reste intéressante; la vie en milieu hostile est la plus difficile, mais aussi la plus riche; les combats apportent une nouvelle dimension tactique. On peut être surpris et même déçu par le matériel qui est loin de la qualité et du luxe des jeux actuels, mais l'attrait du jeu comble cet handicap et offre aux joueurs des parties intéressantes.

EN BREF :

type de jeu : calcul tactique
nombre de joueurs : 2 (éventuellement 3 ou 4)
présentation : 6/10
originalité : 9/10
clarté des règles : 8/10
nous aimons : ❤ ❤



FARWEST

(Jumbo)

matériel :

- 55 cartes (attaques et parades)
- 4 "cow-boys-cibles"
- 4 crayons (et 4 chiffons)
- un sabot
- une paire de menottes et une étoile de shérif

but du jeu :

être le premier à toucher sept fois son "cow-boy-cible".

le jeu :

les cartes sont battues et distribuées à raison de cinq par joueur, le reste constitue la pioche. Sur ces cartes sont reproduites des scènes liées au farwest.
Chacun, à son tour, pose des cartes, soit sur son jeu pour se défendre, soit sur un jeu adverse pour attaquer, puis rejette une carte au talon. Au maximum, un joueur peut donc poser quatre cartes en un seul tour. Après avoir jeté sa carté, il en pioche donc cinq nouvelles.
Pour attaquer un adversaire, il faut respecter un ordre de pose qui correspond au déroulement d'un duel : provoquer, dégainer, armer, viser et tirer. Tout au long de ces actions le cow-boy agressé peut poser des parades (soleil, shérif...) qui obligent à reprendre l'action et à reposer de nouvelles cartes. On peut reprendre une action stoppée une à trois cartes plus tôt, selon la parade utilisée (le shérif force le cow-boy à ranger son arme. Il devra donc dégainer à nouveau, alors qu'une arme enrayée doit simplement être réarmée). Les parades sont posées sur les attaques correspondantes : le soleil n'empêche pas de dégainer, mais de viser, et une esquive n'est utile que sur un tir. Si un joueur pose une carte "tir" et que le joueur visé n'a pas de parade, il est touché. Le vainqueur coche son "cow-boy-cible". Un nouveau duel peut alors commencer. Dès qu'un joueur a touché sept fois sa cible, il a gagné et reçoit l'étoile de shérif. Le perdant reçoit les menottes (un point de règle primordial qu'il convient de ne pas oublier!).

commentaires :

difficile de retrouver l'atmosphère de l'Ouest américain à travers un jeu de ce type : on est loin d'"OK Coral"!
Farwest, sur le principe du *1000 Bornes*, a tenté cette aventure, mais le résultat n'est pas passionnant malgré des cartes joliment illustrées. Le côté répétitif des actions est lassant, et le hasard de la pioche bloque toute possibilité de stratégie. De plus, le choix offert au joueur est très restreint : il n'a guère d'autre possibilité que de jouer les cartes d'attaque en conservant les cartes de défense.
Farwest ne peut être conseillé qu'aux plus jeunes.

EN BREF :

type de jeu : société
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
originalité : 5/10
clarté des règles : 8/10
nous aimons : ❤

INTER-PISTE

Par les entrées des quatre galeries cachées du plateau de jeu, les joueurs (trois ou quatre) insèrent leurs pions, et doivent essayer de les faire retomber (et non ceux des adversaires) par une des quatre sorties.
Mémoire indispensable et petite tactique pour ce jeu qui, heureusement, bénéficie d'une grande accessibilité et d'une présentation de qualité. Pour ceux qui aiment, un seul mot d'ordre : "poussez derrière!". (Jumbo).





A TRAVERS LA FRANCE

Encore un jeu de questions-réponses! Le thème : les villes de France : nom des habitants, population, lieux touristiques, etc. L'intérêt principal est donc pédagogique : permettre de mieux situer nos villes françaises et d'en apprendre un peu plus sur chacune d'elles, mais l'intérêt ludique est inexistant. Le petit livret décrivant sommairement 99 villes, pourra donc toujours être conservé pour organiser des sorties touristiques... (Ravensburger).

JEUX & JOUEURS

DES REGLES DE CHAMPIONNAT POUR SUPREMATIE

Le Salon des jeux de réflexion accueillait le 1er championnat de *Suprématie*. Chacun était arrivé avec ses propres règles, modifiant selon son point de vue le système d'un jeu immature qui, dans sa version de base, se révèle imprécis, discutable et surtout contradictoire entre les moyens donnés et le but à atteindre (Général cinq étoiles). Après d'âpres discussions, les joueurs se sont mis d'accord sur les points suivants :
- la préparation de la partie reste inchangée (R.B.)
- les tours de jeu se déroulent de manière simultanée et aléatoire (R.O.)
- les phases 1 et 2 s'opèrent normalement; toutefois la possibilité de Fermer ou d'Ouvrir des Entreprises (R.O.) n'est accordée qu'entre ces deux phases.
- aucune modification pour la phase 3 (vente).
- l'attaque :

- conventionnelle. La procédure reste inchangée. On ne peut pas se déplacer pour attaquer (les règles d'attaques navales et aéroportées n'ont pas été retenues). L'attaquant indique sa cible Unique et à partir de quel (quels) territoire(s) il attaque;
- stratégique. La procédure reste inchangée. En nuage : l'attaquant indique le nombre de bombes utilisées et les cibles visées. Il pose directement les champignons sur ses cibles. Le défenseur indique s'il utilise son (ses) S.A.N.;
- les protecteurs : autorisés mais les négociations qui en découlent doivent impérativement s'opérer après l'attaque. Le protectorat est risqué! (protecteurs : R.O.).
- Les règles sur les phases suivantes ont été respectées à l'exception de la sous-phase 7 : la prospection. Si un joueur découvre une carte de ressources sur un territoire occupé par un adversaire, il garde celle-ci face cachée et ne peut bénéficier des productions tant qu'il n'occupe pas ce territoire.
- En tournoi, la règle du coup final (12 bombes au sol) est à prohiber puisqu'un "Chinois désespéré" pourrait entraîner le globe à sa destruction. Le tournoi serait sans vainqueur, sans prix, sans champion.

Note : trois suppléments sont déjà parus au Canada *(Field Marshall's Handbook, Ressource Deck II* et *Warlords and Pirates of the neutral Zone).* Espérons qu'ils donneront à ce jeu la dimension qu'il s'était fixée.
R.B. : Règles de base
R.O. : Règles optionnelles

P.B. DUCAROIR

INSPECTEUR LAMALICE

Un contre cinq, l'inspecteur contre les voleurs. Ce qui fait la différence ? Les dés ! L'inspecteur se déplace plus vite que ses adversaires. Ceux-ci doivent retrouver un trésor caché dans une des huit maisons, placées sur le parcours, et le ramener dans leur repaire. L'inspecteur doit soit les arrêter tous les cinq avant qu'ils ne trouvent le trésor, soit arrêter celui qui vient de le trouver avant qu'il ne rejoigne son repaire.



Un beau matériel, un jeu simple, à réserver aux plus jeunes (pour deux à six joueurs). (Ravensburger).

L'ŒIL NOIR MAITRES D'ARMES (1)

(règles avancées)

Cette boîte contient deux livrets, quatre dés, un stylo et dix-huit plaques runiques.

Le premier livret, consacré aux règles, met en scène un nouveau monde, celui de Tharoune, réservé aux vétérans, aux maîtres d'armes.

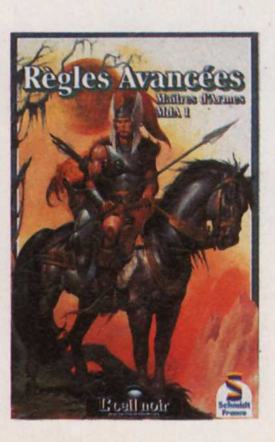
La particularité des règles est qu'il n'est pas nécessaire de posséder *L'Œil Noir* (règles de base) pour y jouer. En revanche, elles exigent une bonne connaissance des jeux de rôle.

Après la création des personnages, on y trouve les règles de combat avec localisation des points d'impact, feintes, esquives ainsi qu'un choix d'armes. Suit la magie, basée sur les runes. Une magie complexe, mais puissante, jouant sur les combinaisons de trois pierres runiques (il y a dix-huit runes au total). La création des sortilèges demande patience et maîtrise.

Le second livret propose une campagne, permettant de se familiariser avec ce nouveau monde, et des règles avancées.

Bien sûr, beaucoup de questions viennent aux lèvres concernant certains points sur les combats, les croyances, la société...

Mais ces règles ont été allégées sciemment pour ne pas surcharger la lecture. Les joueurs ayant l'habitude de créer leurs propres règles s'en contenteront agréablement. Quant aux autres, ils en apprendront plus dans *Maîtres d'armes* (2)... (Schmidt)



L'ŒIL NOIR

Scénarios

En parallèle de MDA1, la parution de scénarios continue pour *L'Œil Noir.*





Terreur sur Ranak est une aventure pour des joueurs de niveau 8 à 12 qui va les emmener à Ranak vers un temple des plus étranges.

La Forêt des Araignées concerne des aventuriers débutants de niveau 1 à 3. C'est le premier d'une série se déroulant dans le pays des Orcs où vivent, comme s'en apercevront les aventuriers, des monstres autrement dangereux que ces Orcs et ces Gobelins.

Comme à l'accoutumée, ces livrets de scénarios sont agrémentés de nombreuses illustrations ainsi que de tous les plans et cartes nécessaires pour l'aventure. (Schmidt)



RIMINI

(Jumbo)

matériel :

- un plateau de jeu découpé en cases
- 72 cartons illustrés
- 4 réglettes en bois
- un bloc de marques

but du jeu :

juxtaposer ses cartons sur le plateau pour créer des figures et marquer ainsi le plus de points.

le jeu :

les joueurs prennent, au hasard, cinq cartons chacun qu'ils placent sur leurs réglettes respectives (les autres constituent la pioche). Ces cartons carrés sont illustrés par quatre figures possibles : jambes d'homme (fond rouge), de femme (bleu); torse d'homme (rouge), de femme (bleu). Une même figure peut se répéter plusieurs fois sur un côté du carré. En juxtaposant deux parties complémentaires de deux cartons, on reforme un personnage complet.
Chaque joueur doit, à son tour, placer deux cartons sur le plateau de façon à former des personnages. A la pose de son premier carton, le joueur compte les points obtenus : 1 point pour un personnage; 4 points pour deux; 9 points pour trois et 16 points pour quatre. Il pose ensuite son deuxième carton (pas nécessairement à côté du premier), compte ces nouveaux points et totalise les deux. Il pioche alors deux autres cartons pour revenir à un total de cinq sur sa réglette. Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que le plateau soit rempli ou que les joueurs ne puissent plus rien poser.
Deux "parasols" servent de jokers : ils peuvent remplacer n'importe quel carton sur le plateau et rapportent autant de points qu'un coup normal. Par la suite, un "parasol" peut être récupéré par un joueur s'il détient le carton correspondant à celui que le joker remplace pour être réutilisé. En fin de partie, le joueur qui totalise le plus de points a gagné.

commentaires :

Rimini est un jeu original et de fonctionnement très simple, accessible à tous et d'un réel intérêt, quel que soit le niveau auquel il est pratiqué. Le fait de poser deux cartons à la suite permet de multiplier les solutions à tel point qu'il est parfois difficile de trouver la meilleure. Les auteurs conseillent d'ailleurs de jouer avec un temps de réflexion limité. Il faut, en effet, examiner longuement les possibilités, pour ne pas faire de cadeaux à l'adversaire, pour jouer les cartons dans le bon ordre, et de plus, s'offrir des places de choix.
A chaque tour, l'arrivée de deux nouveaux cartons, tant sur le plateau que dans son propre jeu, bouleverse les ouvertures et multiplie les choix; heureusement, au fur et à mesure que le plateau s'emplit, les places se raréfient. Les jokers "parasols" ne constituent pas de simples pièces de remplacement, mais ouvrent vraiment de nouvelles possibilités tactiques.
A propos... si un joueur pioche un "parasol" et que l'autre est déjà bien placé, peut-il remplacer l'ancien par le nouveau et ainsi de suite tant que le pion original n'est pas placé? Un point de règle à éclaircir avant de jouer !

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
originalité : 8/10
clarté des règles : 9/10
nous aimons : ❤ ❤



ULTRA SECRET

(Schmidt)

matériel de jeu :

- un plateu de jeu
- un bloc de feuilles d'enquête
- 6 pions "agent secret"
- 6 cadrans
- 6 pions "indicateurs"
- 6 cartes "micro-espion"
- 30 cartes "taupe"
- 12 cartes "objets"
- 12 cartes "formule secrète" (dont 6 fausses).

but du jeu :

remplir entièrement sa mission : trouver la vraie formule secrète, les vrais noms des agents ennemis et leur pseudonyme, et quitter le plateau de jeu sans se faire prendre.

le jeu :

le plateau de jeu représente une ville avec hôtels, aéroport, gare et autres lieux (café, cimetière, ambassade...).

Chaque joueur représente un agent secret d'un pays. Il prend un pion "agent", un pion "indicateur", une carte "micro-espion", un cadran et une feuille d'enquête. En plus de ces accessoires, il prend sa carte "brosse à dent", sa carte "identité" et sa carte "formule secrète". Ces dernières sont placées dans son hôtel et dans son casier à la gare.

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs cartes, on mélange les six formules secrètes (les fausses) et on en tire une au hasard que l'on place en dehors du plateau sans la regarder. Cette formule est la seule vraie formule secrète. Les cinq autres sont placées sur le plateau.

Enfin, on place les cartes "taupe" en pile à côté du plateau. Le tour de jeu se compose de cinq phases :

1. Placer un micro-espion (une seule fois pour toute la partie)

2. Programmer l'endroit où son agent veut aller, à l'aide du cadran

3. Placer un indicateur.

4. Découvrir son agent.

5. Mouvement des agents et enquêtes.

Le "micro-espion" permet d'obtenir des renseignements récoltés par d'autres agents sur la case où il se trouve.

L'indicateur a le même rôle que le "micro-espion" mais peut se déplacer (sur certaines cases).

Les mouvements sont simultanés. A la phase 4, tous les joueurs posent leur agent sur la case programmée à la phase 2. Si l'agent est seul sur la case, il peut prendre connaissance de la carte s'y trouvant et noter le renseignement sur sa feuille d'enquête.

L'unique moyen de visiter les lieux où se trouvent les formules est d'obtenir l'aide d'une taupe. Mais ces cartes "taupes" ne s'obtiennent qu'en certains lieux.

Dès qu'un agent estime avoir découvert la vraie formule et les noms des autres agents, il l'annonce, et la première partie du jeu se termine. Commence alors la fuite pendant laquelle on ne jouera que les phases 2 et 4.

Pour gagner, le joueur en fuite doit se poser seul sur la case aéroport ou se poser cinq fois (en tout) seul sur une case.

Le joueur en fuite perd si deux agents se trouvent sur la même case que lui.

commentaires :

pour ce jeu d'enquête, les mécanismes sont adaptés au thème. *Ultra secret* est un jeu d'enquête par élimination (type *Cluedo*). Le côté stratégique est faible, mais l'emploi des indicateurs et les mouvements programmés lui apportent un suspense agréable.

Malgré la simplicité des règles, on prend plaisir à traquer cette vraie formule afin de l'obtenir avant les autres, en courant à travers la ville. La seconde partie que constitue la fuite est une bonne idée apportant plus de réalisme au jeu. En effet, la partie aurait pu s'arrêter à la découverte de la vraie formule (comme celle de l'assassin au *Cluedo*). Mais ici, rien n'est encore gagné. Il faut maintenant anticiper les mouvements des autres agents et choisir sa façon de gagner.

un bon jeu d'espionnage qui ne pourra que divertir toute la famille.

EN BREF :

type de jeu : enquête
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥

URGENCE Médecins sans frontières

(Dujardin)

matériel de jeu :

- un plateau de jeu
- 57 cartes (missions-solidarité-événements)
- 12 fiches "convoi"
- 40 clips marqueurs
- 4 coupelles
- 24 pions et jetons joueurs
- 2 dés
- un sablier

but du jeu :

accomplir le premier trois missions humanitaires.

le jeu :

chaque joueur représente un coordinateur de Médecins sans frontières qui, à l'aide de ses pions, doit remplir des missions dans le monde entier. Le jeu se décompose en deux temps :

— réunir les éléments nécessaires à la mission (nourriture, médicaments, couvertures, bloc opératoire...) ;

— accomplir la mission sur le terrain.

Chacune de ces phases se déroule sur un circuit différent du plateau de jeu : circuit extérieur et circuit intérieur.

Chaque joueur pioche une carte mission qui lui expose la situation d'un pays et la nature de la mission : urgence, développement ou camp de réfugiés. Il reçoit une fiche "convoi"



qui, selon le type de mission, lui donne la liste des éléments nécessaires, une carte "solidarité", dix clips marqueurs et trois pions. Deux sont placés sur la case départ du circuit extérieur, le troisième sur la case départ du circuit intérieur.

Pour la première phase du jeu, seuls les deux pions du circuit extérieur sont utilisés. A son tour, chaque joueur déplace un de ses pions d'autant de cases que le résultat d'un lancer de dé, dans le sens qu'il veut. Mais l'emploi du sablier (25 secondes) permet, si l'on joue vite, de rejouer tant que les 25 secondes ne sont pas écoulées.

Dès qu'un joueur arrive sur une case comportant un élément dont il a besoin, il l'obtient et place un marqueur sur sa fiche "convoi". S'il arrive sur une case d'un élément non nécessaire, il doit annoncer à haute voix « je donne ». Un des autres joueurs peut alors échanger cet élément contre une carte "solidarité". Si plusieurs joueurs désirent cet élément, celui qui présente la carte "solidarité" de plus forte valeur l'emporte.

Les cartes "solidarité" s'obtiennent également en passant sur la case "solidarité" du circuit.

Dès qu'un joueur a réuni tous les éléments nécessaires, il se rend sur la case aéroport. Commence alors la deuxième phase de la mission avec le troisième pion, sur le circuit intérieur du plateau.

A ce stade, le joueur replace ses deux pions sur la case départ du circuit extérieur et repioche une seconde carte mission.

L'avance du troisième pion sur le circuit intérieur est fonction des pions du circuit extérieur. A chaque fois que l'un de ces pions arrive sur une case intervention, le pion du circuit intérieur avance d'autant de cases que le pion extérieur en a parcouru pour arriver sur la case intervention. Le parcours intérieur est parsemé de cases événements soit positifs soit négatifs.
Le jeu se termine dès qu'un joueur a accompli ses trois missions.

commentaires :

Urgence est le type même du jeu de société familial qui permet de passer une bonne soirée, toutes générations confondues.

Ici, on ne place pas de bâtons dans les roues des autres joueurs, et la solidarité prend tout son sens.

Il faut simplement savoir être rapide, choisir le bon pion afin d'obtenir rapidement ses éléments et utiliser les 25 secondes imparties le mieux possible. La deuxième phase de la mission entamée, il faut aussi savoir repérer les bonnes cases et agir vite.

La qualité du matériel fourni et le thème humanitaire ne peuvent que nous réjouir. De plus, une partie des recettes de ce jeu est reversée à l'association Médecins sans frontières.

EN BREF :

type de jeu : société
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 8/10
nous aimons : ❤ ❤



BATTLETECH
Un jeu de combat blindé

(Fasa, distribué par Hexagonal)

matériel de jeu :

- un plateau de jeu en 2 éléments
- 48 figurines-carton "Battlemach"
- 24 supports pour figurines
- 2 dés
- 120 pions marqueurs
- un livret de règles

but du jeu :

être la dernière machine de guerre à rester sur le terrain.

le jeu :

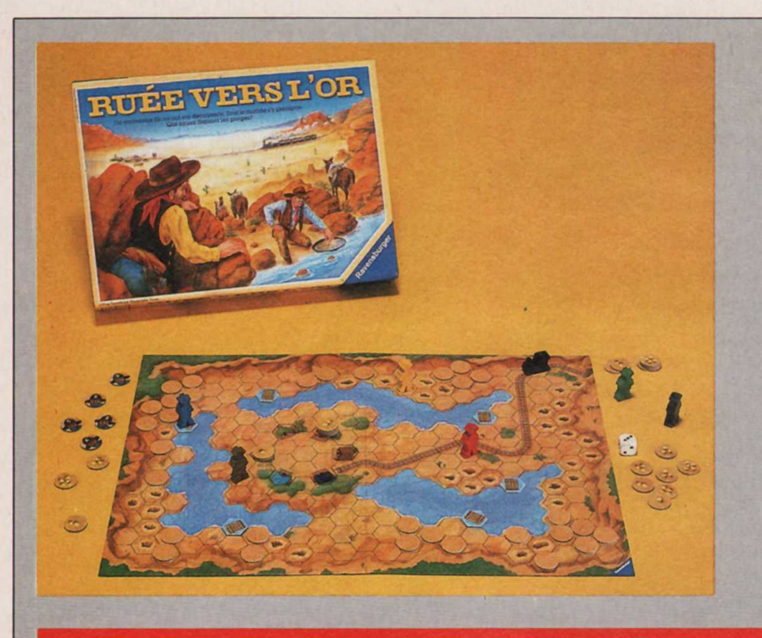
sur un plateau de jeu représentant un terrain classique avec prairies, forêts, lacs et montagnes, des "Battlemachs", (sortes de machines de guerre à l'aspect de robots humanoïdes) conduites par des "technoguerriers" s'affrontent sans merci.
L'action se déroule au XXXIe siècle, une ère de ténèbres où cinq Etats luttent pour la suprématie. Un seul mot d'ordre : vaincre ou mourir !
Chaque joueur, ou technoguerrier, dispose d'une de ces machines de guerre et d'une fiche où sont notées toutes ses caractéristiques : tonnage, points de mouvement, blindage...
Chaque tour est divisé en quatre phases qui se répètent jusqu'à la victoire complète de l'un des joueurs.
La première phase est dite d'initiative. Elle permet de déterminer le joueur qui aura l'initiative Il va effectuer ses mouvements et ses attaques... après les autres joueurs ! Ce qui lui confère un net avantage tactique.
La seconde phase concerne le mouvement des machines de guerre.
La troisième phase est dite de "détermination de chaleur". En effet, ces machines chauffent terriblement selon l'action qu'elles entreprennent. D'où un besoin de ménager sa monture et de gérer ses points de chaleur avec soin, sous peine de tomber en panne...
La quatrième phase est le combat où le Battlemach a le choix des armes, du simple laser léger au canon à particules, en passant par le classique lance-flammes.
Après cette phase, chaque joueur fait le compte des dégâts subits par sa machine (sur la fiche) et la première phase recommence.

commentaires :

comme son titre l'indique, c'est un jeu de combat blindé, mais avec de fantastiques machines de guerre au lieu des tanks classiques. Mise à part l'originalité des armements et de la puissance, le principe reste très classique.
Un bon point tout de même : chaque joueur dispose d'une seule machine, ce qui permet de varier les parties, en équipe ou chacun pour soi.
Enfin on appréciera la règle de base permettant de s'habituer à manier ces Battlemachs.
Mais il faut bien avouer que l'on reste sur sa faim. Le thème promettait tout de même plus d'originalité !

EN BREF :

type de jeu : wargame futuriste
nombre de joueurs : 2 et plus
présentation : 7/10
originalité : 4/10
clarté des règles : 6/10
nous aimons : ❤



RUEE VERS L'OR

(Ravensburger)

matériel :

- un plateau de jeu représentant un village et des lieux de fouilles (découpé en cases hexagonales)
- 48 jetons "pépites d'or"
- 16 jetons "voleurs"
- 6 "radeaux"
- 6 figurines "chercheurs d'or"
- une "locomotive"
- un dé
- 10 jetons de réserve

but du jeu :

amasser le plus de pépites dans sa maison avant l'arrivée du train.

le jeu :

les jetons "pépites" et "voleurs" sont mélangés et placés, faces cachées, sur les cases fouilles. Les "radeaux" sont placés sur les lacs aux endroits marqués d'un pieu, et la "locomotive" à la sortie du tunnel.

Chaque joueur prend une figurine et la place sur la maison de même couleur. Au lancer de dé, chacun déplace son "chercheur" sur les cases du plateau, excepté lorsque le résultat est 1. Dans ce cas, le chercheur ne bouge pas, mais la locomotive progresse d'une case vers le village. Lorsqu'un joueur arrive sur un jeton, il le retourne. Si le jeton représente des pépites (une à cinq), il le place devant lui. En revanche, si c'est un voleur, il doit se battre. Sur chaque voleur est inscrit un chiffre (1 à 5). Le chercheur lance le dé: s'il fait plus que ce chiffre, il prend le jeton et le met devant lui sur la table; s'il fait moins, il place ses pépites précédemment trouvées sous le voleur qui reste face visible; en cas d'égalité, le dé est relancé.

Le voleur gagnant pourra être attaqué à son tour par des chercheurs téméraires : celui qui le battra récupérera le voleur et les pépites...

Les jetons placés devant le joueur ne sont pas en sécurité. Comme les voleurs, les chercheurs peuvent tenter de les voler au cours d'une rixe : l'attaquant doit rejoindre sa future victime sur sa case et combattre au lancer de dé: le plus grand chiffre gagne. Tous les jetons du perdant sont pris par le gagnant qui rejoue pour fuir le lieu du forfait. Pour éviter de se faire voler leurs trouvailles, les chercheurs ont une solution : courir à leur maison pour y déposer le butin. Les jetons sont alors placés sur la maison et restent alors définitivement acquis (les voleurs ramenés valent deux pépites). Les lacs sont des obstacles qui ne peuvent être franchis qu'en radeau : il suffit au chercheur d'arriver exactement sur le radeau pour l'emprunter et se faire déposer, au tour suivant, sur une case de son choix autour du lac. Le jeu s'arrête dès que la locomotive arrive au village (au cours des rixes le chiffre 1 n'entraîne pas le déplacement de la locomotive). Le gagnant est celui qui a amassé le plus de pépites dans sa maison, celles qui restent devant lui sont perdues.

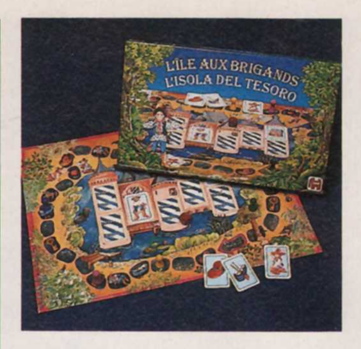
Commentaires :

Ruée vers l'or est un jeu familial amusant et plutôt bien fait. La découverte des jetons apporte du suspense, et les rixes de nombreux rebondissements. Un bon point pour l'originalité: la durée du jeu est aléatoire, ce qui entraîne une pression sur la fin car quelques lancers de dé peuvent en précipiter l'échéance. D'où s'ensuit souvent une course vers les radeaux et les maisons près desquelles les chercheurs malchanceux attendent, prêts à détrousser les retardataires. La stratégie générale est simple. La chance joue un rôle important, mais on peut canaliser cette chance, soit en prenant de moindres risques, soit, au contraire, en essayant d'attaquer tout ce qui bouge !

Ruée vers l'or est plus proche du 421 que des échecs, mais c'est un jeu sympathique et animé qui amusera certainement les jeunes joueurs.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 8/10
originalité : 7/10
clarté des règles : 7/10
nous aimons : ❤



L'ILE AUX BRIGANDS

Les joueurs doivent avoir une barque, une clé et un déguisement pour se rendre sur l'île et ouvrir une des sept portes sans se faire remarquer. Pour obtenir leurs objets, ils déplacent leur pion sur le parcours entourant l'île, grâce au dé. Les différentes cases sur lesquelles ils peuvent tomber entraînent divers événements.

L'Ile aux brigands est un petit jeu sympathique destiné aux joueurs à partir de cinq ans et jusqu'à dix ou douze ans. (Jumbo)



SURF CONTEST

En déplaçant leurs pions sur le parcours (au lancer de dé), les joueurs (deux à six) arrivent sur des cases leur permettant de gagner ou de perdre des cartes "équipement de surfeur" ou "figures de surf". Leur but est de réunir des familles de cartes.

Dès qu'ils en possèdent une complète, leur second pion "voyage" vers un des quatre lieux de pèlerinage des surfeurs : Biarritz, Australie, Californie, Hawaii. Le premier qui aura visité tous ces lieux sera le vainqueur.

Pas moins de vingt-neuf sponsors ! Record battu ! Mais *Surf Contest* n'est ainsi devenu qu'un support publicitaire et la qualité du jeu s'en ressent. (JID Diffusion & Co)

CORRY

"Un jeu d'aventure pour les filles qui aiment les chevaux." C'est limité! Pourtant *Corry* est un jeu original qui emprunte aux wargames les cases hexagonales et les points de mouvement, et aux jeux de rôle le "jet de risque". Le thème reste classique : des voleurs de chevaux ont attaqué le ranch-club, il faut ramener leur butin tout en évitant de les rencontrer.
Un jeu tactique, simple et qui bénéficie d'un beau matériel. Cela plaira même aux "garçons qui n'aiment pas les chevaux." Pour deux à quatre joueurs à partir de huit ans. (Schmidt).



quette résumée qui fait la synthèse de la théorie, 60 exercices pour enchérir seul avec les solutions et commentaires, 30 donnes d'enchères à deux pour lesquels les jeux d'Est et Ouest se trouvent sur des documents séparés. Un must!
• dans la série Testez votre bridge, le dernier livre d'Hugh Kelsey, que l'on ne présente plus : *Les probabilités et la lecture des mains* aux éditions Belfond.

BOUTIQUES

• Ouverture de la librairie Game's, animée par André Frisch (bien connu des visiteurs de la regrettée librairie Saint-Germain). Forum des Halles, Porte Rambuteau, niveau 0, 75001 Paris. Tél : 45 08 86 20.
• Ouverture de trois nouveaux relais Descartes :
– Les Fous du Roi, 47, boulevard Carnot, 06400 Cannes.
– Récréabeau, centre commercial, Saint-Bonnet-l'Etang, 38090 Villefontaine.
– L'Amusance, centre commercial Continent, 29000 Quimper.

ALEA JACTA EST!

"Le rendez-vous du chef"
La BD dont vous êtes le héros! "Alea jacta est", nouvelle collection dont le premier volume vient de sortir sous le titre *Le Rendez-vous du chef.* Les célèbres Astérix et Obélix sont vos amis et vous êtes un jeune Gaulois prêt à affronter les périls d'une aventure sans dragons ni monstres mais... pleine de Romains. Retrouver nos irréductibles Gaulois est toujours agréable. Humour et qualité sont au rendez-vous (du chef). Une idée intéressante et une très belle réalisation pour un jeu à mi-chemin entre un livre et une BD qui change agréablement des thèmes et des présentations habituels. (Editions Albert René).

BRIDGE EN LIBRAIRIE

Deux parutions :
• les *Dossiers d'entraînement n° 2* de Philippe Cronier et Philippe Soulet, avec pour thème les enchères forcing ou non forcing.
Comme le dossier n° 1, celui-ci comprend quatre parties :
un cours complet théorique, une pla-

NOUS AVONS REÇU

• White Dwarf n° 100: un spécial anniversaire! Avec toutes les rubriques habituelles, un scénario joué au Games Day, "The floating Gardens of Bahb-Elonn" (eh oui, toujours "in english"). Abonnement £30: Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eartwood Notts NG 163 HY (UK).

• Chroniques d'outre monde n° 11: des scénarios (Bushido, AD&D), des aides de jeux, un article, Le jeu de rôle ici et maintenant, etc. En kiosque, 30 F.

• Bridgerama n° 111: problèmes et analyses. Abonnement : 80 F, Bridgerama. Le Bridgeur, 28, rue de Richelieu 75001 Paris.

• Tarot infos n° 61: les nouvelles de la fédé, le calendrier des tournois. Fédération française de Tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

• L'Effort n° 281: problèmes, analyses, nouvelles de la fédé. Abonnement : 140 F, L'Effort, BP 13, 33041 Bordeaux.

Ont collaboré à cette rubrique Fabrice Cayla et Jean-Marc Dessal.



OLYMPIADES

(Dujardin)

matériel :

• 95 cartes
• un sabot
• un bloc de marques

but du jeu :

réunir le plus grand nombre de disciplines sportives possible.

le jeu :

chaque joueur reçoit six cartes, les autres servent de pioche. Ces cartes sont réparties en plusieurs groupes : quarante-huit "sports" classés en huit disciplines, huit "aléas du sport" (un par discipline), seize "parades" (deux pour chaque aléas), trois "nationalisme, opposition et désaccord" ayant pour parade six "fraternité, amitié et solidarité" et quatre "super champion" (joker). Les dix cartes restantes sont des médailles (elles sont écartées du reste du jeu).
Le jeu consiste à former des familles devant soi (une discipline composée de six sports). Un joueur peut commencer une famille s'il pose au moins deux cartes sports de celle-ci d'un seul coup. Il pourra ensuite en ajouter pour obtenir les six. Mais en un tour, le joueur ne pourra poser plus de cinq cartes, car il doit toujours en rejeter une au talon.
La pose s'effectue, soit sur son propre jeu pour créer (ou compléter) une discipline, ou pour parer une attaque, soit sur un jeu adverse pour bloquer une progression. Les attaques sont de deux types : les cartes "nationalisme, opposition et désaccord" empêchent totalement de jouer (sur le camp attaqué) tant que la parade n'est pas posée. Les cartes "super champion" sont des jokers qui peuvent remplacer n'importe quel sport. Tout joueur peut reprendre un joker posé en échange de la carte sport correspondante (à condition de le rejouer immédiatement).
Le joueur qui, après avoir complété une discipline, parvient à poser toutes ses cartes d'un seul coup (en jetant au talon une carte), termine la partie. Les points sont alors comptés, chaque sport valant 5 points et chaque discipline complète sans joker offrant 10 points de bonus (les jokers valent 5). Comptent aussi les médailles, attribuées durant la partie (bronze 10 points, argent 15 et or 20) selon le nombre de disciplines complétées (une, deux ou trois).

commentaires :

Olympiades n'est pas une simulation des jeux olympiques (ouf!) mais, plus simplement, un jeu de cartes ayant pour thème les disciplines sportives. Le principe du jeu n'est pas nouveau : il reprend, avec quelques modifications, celui du *1000 Bornes* teinté de Sept familles. Malgré tout, les améliorations ne sont pas négligeables. La pose de plusieurs cartes permet un renouvellement plus rapide des possibilités, l'ouverture de plusieurs voies de départ entraîne plus de recherches ou d'attaques, et la création du joker "super champion" aide à débloquer des situations difficiles. Les cartes sont illustrées de façon stylisées, mais plutôt bien faites. On peut juste regretter que certaines cartes aléas du sport et leurs parades se confondent un peu avec les sports de la même discipline.
Un petit jeu familial somme toute assez distrayant.

EN BREF :

type de jeu : cartes hasard
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
originalité : 6/10
clarté des règles : 8/10
nous aimons : ❤

Diagrammes parus dans le numéro 47	TURBO KING	STRATOS	LEONARDO MAESTRO 6 Mega	LEONARDO ANALYST 8 Mega	Rappel du meilleur
Diag. 1	2 min. 14 s.	1 min. 58 s.	13 min. 53 s.	13 min. 53 s.	Mephisto Dallas 32 bits et Mephisto Rome 32 bits : 4 s.
Diag. 2	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	30 min. 59 s.	Elite Avant-Garde : 1 min. 57 s.
Diag. 3	38 s.	33 s.	24 s.	50 s.	Mephisto Rome 32 bits : 4 s.
Diag. 4	3 min. 7 s.	2 min. 45 s.	10 s.	4 min. 36 s.	Leonardo Maestro 6 Mega : 10 s.
Diag. 5	16 min. 15 s.	14 min. 20 s.	12 min. 53 s.	8 min. 11 s.	Mephisto MM4 : 3 min. 47 s.
Diag. 6	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Mephisto MM4 : 2 min. 26 s.
Diag. 7	6 min. 44 s.	5 min. 55 s.	5 min. 55 s.	4 min. 2 s.	Mephisto Rome 32 bits : 1 min.
Diag. 8	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Mephisto MM4 : 2 min. 57 s.
Diag. 9	0 s.	0 s.	1 s.	0 s.	Leonardo Maestro 6 Mega : 1 s.

SAITEK ATTAQUE SUR TOUS LES FRONTS

Numéro 1 mondial pour les machines bas de gamme depuis au moins deux ans, Saitek (nouveau nom de Scisys) entend occuper le terrain également en milieu et haut de gamme avec trois produits nouveaux : *Turbo King*, *Stratos* et *Module Analyst*.

• Le *Stratos* est un bel échiquier semi-sensitif avec un cadre de bois de 39 × 39 cm, très plat : 33 mm. Il fonctionne sur secteur ou avec 6 piles, qui lui donnent une autonomie d'environ 100 heures.

Vingt et une touches digitales agréables, un petit écran à cristaux liquides qui donne une foule d'informations : double pendule, ligne principale, profondeur d'analyse, fonction d'évaluation, nombre de coups analysés, etc. Programme de 64 K de mémoire morte, 16 K de mémoire vive.

Microprocesseur 6502 C tournant à 6 Megahertz, grosse bibliothèque d'ouvertures.

Pour 3 000 F ou même un peu moins, voilà un excellent programme très proche du *Leonardo Maestro* 6 Megahertz (environ 1 850 Elo) dans une présentation réussie.

Quelques défauts cependant : les déplacements des pièces de l'ordinateur sont affichés par les diodes situées à la base et sur le côté gauche de l'échiquier ; c'est moins pratique qu'avec une diode par case, ... mais cela donne une surface plus lisse donc plus belle à l'échiquier.

Très bon en combinaisons, le programme est toujours un peu faible en finale. Il est néanmoins possible de le rendre plus performant avec une mémoire supplémentaire en option.

• Le *Turbo King* est un échiquier semi-sensitif en plastique de 370 × 243 × 35 mm qui possède exactement les mêmes caractéristiques que le *Stratos*, si ce n'est un microprocesseur moins rapide : 5 Megahertz au lieu de 6. Son prix est aussi plus bas : environ 2 200 F.

Comme une différence de vitesse de 20 % ne change pas grand-chose au niveau de jeu, c'est donc essentiellement pour des raisons esthétiques... et de budget que vous choisirez le *Stratos* ou le *Turbo King*, deux produits dont la force de jeu est assez voisine de celle du *Constellation Forte* et du *Par Excellence*.

À signaler que pour la première fois chez Saitek les modes d'emploi sont bien rédigés et bien présentés.

• Le module *Analyst*

Nouveau programme de pointe de Julio Kaplan, il s'adapte sur l'échiquier auto-répondeur *Leonardo*. Il existe en trois versions :

– vitesse 4 Megahertz environ 1 200 F ;

– vitesse 6 Megahertz environ 1 500 F ;

– vitesse 8 Megahertz environ 2 300 F.

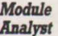
La grille de tests n'est pas très probante pour démontrer la progression. Celle-ci est pourtant bien réelle, surtout en finale où ces modules sont équipés d'une ROM (mémoire morte) spéciale pour traiter les fins de partie Roi et pion contre Roi, et Roi et pion contre Roi et pion, les pions étant bloqués. Le programme joue ces deux types de finales simples (hum !) à la perfection et peut par conséquent servir de pédagogue pour enseigner l'opposition éloignée, diagonale, etc.

Autre atout de ces nouveaux modules : ils possèdent un écran qui donne une multitude d'informations. S'il ne remet pas en cause la supériorité des *Mephisto* 16 et 32 bits, ce module permet tout de même à Saitek de refaire une partie de son retard et, surtout, de démontrer que la modularité de son produit n'est pas un leurre comme pour d'autres marques qui en parlent beaucoup sans jamais offrir de modules, ou les proposent à des prix décourageants. Il est déjà question pour un avenir proche d'un nouveau module *Brute Force*. Nous en reparlerons dans un prochain numéro.

PIERRE NOLOT



Stratos



Module Analyst





Turbo King

JARNAC.

Jarnac, un passionnant jeu de lettres.

Avec Jarnac vous créez, allongez ou transformez des mots en utilisant le principe des anagrammes.

Mais gare aux coups de Jarnac qui permettent à votre adversaire de vous prendre un mot dont l'extension vous a échappé! Au Jarnac c'est la longueur des mots qui compte et non pas la valeur des lettres.

Le jeu demande un vocabulaire étendu mais aussi de la vivacité et de l'attention. Autres qualités: fini les temps morts, les coups de malchance et les calculs astreignants de fin de partie.

Mais rassurez-vous, Jarnac reste un jeu accessible à tous les niveaux! A vous de jouer.

MICHEL DUGUET VOUS LANCE UN DÉFI: PRENEZ-LE AU MOT!

Vous, les passionnés de jeux de lettres, participez au grand tournoi de Jarnac organisé en octobre prochain.

Dès le mois de juin, entraînez-vous dans les clubs de jeux de lettres sur des problèmes signés Michel Duguet. Tous les mois ils deviendront de plus en plus difficiles! Ces problèmes doivent vous aider à vous perfectionner au Jarnac et à sélectionner le champion qui défendra les couleurs du club où vous vous serez entraînés.

Mi-septembre, le ou les champions que vous aurez sélectionnés (maximum deux joueurs par club) s'inscriront au tournoi qui aura lieu à Paris. Une occasion de rencontrer des joueurs de la France entière et d'affronter Michel Duguet.

Les finalistes qui auront réalisé les meilleurs scores face à Michel Duguet gagneront de nombreux prix.

Si votre club n'a pas reçu les premiers problèmes de Jarnac signés Michel Duguet, écrivez à Anne-Laure Richard, Greco, 23, rue Linois, 75015 Paris.



PARKER
jeux de société

GREY

QUAND LES JAPONAIS JOUENT...

La patrie de Pacman est envahie par les dragons vidéo et autres monstres informatisés. Mais le Pays du Soleil-Levant n'en a pas délaissé pour autant ses nombreux jeux traditionnels.

Le premier jeu de réflexion auquel on pense à propos du Japon est le go. Il y a quelque raison à cela : profondément original et puissant, le go a tôt fasciné ceux qui l'on approché. Apporté par quelques spécialistes, le jeu gagne l'Europe et les États-Unis dès la fin du XIX[e] siècle. Mais il faut attendre les lendemains de la dernière guerre et l'occupation du Japon par les Américains pour voir le go prendre chez nous l'essor qu'on lui connaît aujourd'hui.

Pourtant, on vous l'a déjà dit (voir *J&S* n° 46), le go est originaire de Chine (en chinois *weiqi*), où sa pratique connaît d'ailleurs depuis quelques années un nouvel essor (ainsi qu'en Corée). Connu depuis l'antiquité, le go/weiqi possède, en Chine même et bien avant son arrivée au Japon, une histoire vénérable et une littérature abondante. Déjà Confucius (551-479 av. J.-C.) évoquait le *yi*, qui n'est autre qu'une forme de go. Sous les Han (221 av. J.-C. - 220 après), les textes nous permettent de distinguer deux traditions, celle du yi avec un plateau de 17×17 cases et un décompte final qui est aujourd'hui celui retenu par les Japonais, et celle du weiqi avec un plateau de 19×19 cases et un mode d'évaluation un peu différent. C'est donc fort d'une solide tradition que le weiqi — une de ses formes, du moins — prit pied au Japon dès les années 700 de notre ère. Considéré comme un jeu savant, tout auréolé de son prestige chinois, il devint rapidement l'apanage de l'élite intellectuelle. Romans, contes, lettres ou journaux intimes font la part belle à ce jeu de stratégie par excellence. Rien d'étonnant à ce qu'une Commission du Go et du Shogi fût créée en février 1612 par Tokugawa Ieyasu, une fois qu'il eût pris le pouvoir. Un *godokoro*, joueur professionnel officiel, fut institué pour servir de partenaire et de professeur au shogun et à sa cour. Le premier de ces grands maîtres fut Honinbo Sansa, promu *meijin* (« champion à vie », 9[e] dan) et « directeur » du go. Il fut à l'origine d'une des quatre dynasties de maîtres de go : Honinbo, Inoue, Yasui, Hayashi.

Le go connaît en effet, comme le judo ou le kendo, des « dans » ou échelons, qui vont du 1[er] (joueur moyen) au 10[e] (plus haut échelon théorique). Pour les débutants, il existe un système de kyu, qui vont en descendant, le 1[er] kyu préparant le 1[er] dan. De véritables dynasties de joueurs professionnels se formèrent, et il y avait, déjà au XVII[e] siècle, des champions salariés !

Chaque année, à partir de 1626, un tournoi de go opposait au château d'Edo (aujourd'hui Tokyo) les principaux maîtres de go : c'étaient les « parties du Château ». Au cours du XVIII[e] siècle, la longueur des engagements amena parfois les joueurs à « préparer » leurs affrontements. Autrement dit, on disputait d'abord une partie réelle, que l'on rejouait ensuite devant le shogun et la cour à un rythme plus rapide. L'image du go y perdit quelque peu, d'autant plus que le jeu était concurrencé par le shogi qui eut enfin ses « parties du Château » à partir des années 1665. Très favorisé par les shoguns, le go pâtit de l'abdication du dernier des Tokugawa : quand ceux-ci durent céder le pouvoir, en 1868, ce fut un drame pour les professionnels, brutalement privés de subsides. C'est le développement de la presse et du livre qui permit au go de revenir en force et de susciter de nouvelles vocations. Une Fédération japonaise de go (Nihon Go Renmei) fut créée, auprès de qui, en 1938, le dernier des Honinbo, Honinbo Shusai, légua son titre. Aujourd'hui, il existe de nombreux professionnels, japonais, mais aussi coréens, voire d'autres pays, et de nouveaux titres ont été créés, qui portent les noms des anciennes dynasties et de quelques champions.

MORPIONS JAPONAIS

Au go, enfin, est souvent associée une famille de jeux d'alignement connus au Japon sous le nom de gomoku et renju. Ici encore les ori-


Musées nationaux

Joueurs de go : « Jeux dans une véranda », estampe de Toyoharu (vers 1800). Musée Guimet.

Goro œuvre beaucoup pour la diffusion du jeu au Japon et dans le monde.

LES JAPONAIS ONT LEURS ÉCHECS

Si le go est le plus connu aujourd'hui des jeux japonais, le shogi (voir *J&S* n° 10) est certainement le plus original (et l'un des plus pratiqués au Japon !). Pourtant issu lui aussi des tribulations orientales du *chaturanga* (forme ancestrale des échecs), il ne paraît pas avoir emprunté ses règles au *xiangqi* (échecs chinois) et pourrait bien représenter une autre branche du grand arbre échiquéen. Passé en Corée et, de là, au Japon dès le VIIIe siècle, le shogi semble s'être développé sous la période Heian (794-1192). C'est un livre nommé *Nichureki* qui nous fournit, dans les années 1126-1130, la première description écrite d'une forme primitive du jeu. C'est aussi de cette même époque Heian que datent les plus anciens pions retrouvés : datés de la fin du XIe siècle, ils offrent déjà l'aspect caractéristique des pièces de shogi.

Mais qu'ont donc de si spécial ces échecs japonais ? Imaginez un échiquier sans opposition de couleurs, de 9×9 cases (soit quatre-vingt-un), avec vingt pièces par joueur, elles aussi sans distinction de couleurs et disposées sur trois rangs. Parmi elles, on retrouve des cavaliers, des fous, des tours et des pions ; mais il faut y ajouter un « grand général » ou un « général de jade » (nos rois – comme en Chine, chacun a « son » roi), deux « généraux d'or » (notre dame, mais ici chacun en a deux), et même deux « généraux d'argent » ! Des « lanciers » viennent ici compléter cette petite armée. Les variantes, fort nombreuses, du shogi multiplient à plaisir ces pièces aux noms poétiques : épée du chat, dragon volant, général de fer ou de pierre, lion, éléphant ivre (qui faisait partie autrefois du shogi ordinaire)...

Si le but du jeu est le même qu'aux échecs occidentaux – affronter un

gines de ce type de jeux, fort différents du go mais usant du même plateau, se situent en Chine : du moins pour le gomoku (voir *J&S* n° 1), connu là-bas sous le nom de *wuziqi*. Le gomoku, qui consiste à aligner cinq « pierres », apparaît au Japon au début du IVe siècle. Il est connu depuis sous de multiples noms : *kakugo* (au XVIIe s.), *goseki, go narabe*, etc. D'abord limité à la région de Kyoto, il s'étendit au reste du Japon à partir de 1700 environ.

Utilisant un plateau de go – le *goban* –, les joueurs, au nombre de deux, ont chacun soixante pions qu'ils s'efforcent d'aligner en constituant une série homogène de cinq, que l'adversaire se doit de contrecarrer. Ce morpion oriental fit même une percée en Europe, vers les années 1880, sous le nom de « go-bang ». Mais le gomoku est entâché d'un vice bien connu des jeux d'alignement élémentaires : le camp qui commence (ici, les noirs) est presque toujours assuré de gagner. On eut alors l'idée de créer de nombreux handicaps pour rééquilibrer les chances. Cette nouvelle forme du jeu, qui émerge dès le début du XXe siècle, c'est le *renju*. De nombreuses règles, de plus en plus élaborées, furent adoptées, donnant au jeu un potentiel plus intéressant qui lui valut une certaine popularité à partir des années trente. Mais, en 1931, un grand joueur de renju, Takagi Rakuzan, proposa de réduire le terrain à 15×15 cases (au lieu des 19×19 du go) : l'unanimité fut loin d'être acquise et la rivalité entre les tenants du plateau de go traditionnel et ceux qui prônaient une surface plus réduite dura jusqu'en 1960, où tout le monde se mit d'accord sur le plateau de 15×15. Takagi avait aussi fondé la fédération japonaise de renju (« Nihon Renju-sha ») en 1924, qui devait absorber par la suite une poussière d'associations concurrentes. Son président actuel, Sakata

Galerie 27

Un jeu de shogi moderne.

adversaire et détruire son roi –, si la stratégie reste bien sûr équivalente, avec des règles de progression semblables, le shogi se singularise par de nombreuses possibilités de promotions : chaque pièce, ou presque, peut, si elle pénètre sur les lignes adverses, se voir promue ; il suffit alors de la retourner, et le petit pion plat et trapézoïdal (en fait pentagonal), sobrement orné d'un caractère chinois ou japonais, offre son verso, tout aussi peu décoré, mais indiquant la nouvelle valeur. Autre particularité, le « parachutage ». C'est ainsi qu'on désigne la prise d'une pièce adverse, récupérée par un joueur et réutilisée à son profit en la remettant en jeu !

L'aspect militaire du shogi fut à ce point perçu qu'il devint vite le jeu emblématique des shoguns, ces « maires du palais » qui, jusqu'en 1868, régnèrent sur le Japon, ne laissant à l'empereur – le *tenno* – qu'une autorité spirituelle et religieuse. Dès le XVI[e] siècle, lors des guerres internes, les shoguns firent du shogi (« le jeu du général ») leur jeu préféré et, quand il s'empara du pouvoir en 1603, Tokugawa Ieyasu, fondateur de la dernière lignée shogunale, donna aux échecs japonais un statut véritablement officiel. Fixées depuis les années 1550, les règles actuelles furent codifiées et une Commission du Shogi fut créée en 1612 (avec celle du go) avec, à sa tête, un *shogidokoro* ou « maître » du shogi. Sa tâche était non seulement de réglementer le jeu, mais aussi d'entretenir les joueurs en leur versant de copieux émoluments et en leur accordant des grades. A l'instar du go, le shogi connaît en effet, lui aussi, des « dans » et des titres. Le joueur le plus fort reçoit le titre de *meijin* (« champion à vie »).

Le jeu prit alors un essor fantastique et le niveau atteignit des hauteurs vertigineuses. Amano Soho (1816-1859) est encore aujourd'hui considéré comme le joueur de shogi le plus génial. Et comme, au Japon, on affectionne les traditions familiales – même au prix d'adoptions –, de véritables dynasties de joueurs professionnels se sont formées, entretenues par les derniers des Tokugawa. Comme pour le go, 1868 sonna le glas du système ancien. Ici encore, la presse et le livre tirèrent le shogi de cette mauvaise passe. La Fédération japonaise de shogi (Nihon Shogi Renmei), fondée dans les années vingt, devait couronner ces efforts. C'est aujourd'hui une organisation chargée d'encadrer les nombreux professionnels japonais. S'il n'existe qu'un cercle très restreint de joueurs en France, la Grande-Bretagne forme une tête de pont de premier plan. Hélas, The Shogi Association (« TSA »), qui animait de nombreux tournois et publiait un bimestriel fort complet, a cessé ses activités il y a peu.



Bibliothèque Nationale

Femmes jouant au kai-awase, estampe d'Utamaro (fin du XVIII[e] s.).

Le shogi ne serait rien sans ses variantes : il semble bien que le jeu actuel, ou « petit » shogi, fixé dans ses détails au XVI[e] siècle, ne soit que l'une d'entre elles. Bien que marginales aujourd'hui, ces variantes apparaissent très tôt : déjà le *Nichureki*, cité plus haut (1126-1130), mentionne une forme à 13×13 cases, avec des généraux de cuivre et de fer, des tigres féroces, des dragons volants et des messagers (entre autres !). Au grand shogi *(dai-shogi)*, avec 15×15 cases et 130 pièces, se superposent un « grand-grand » shogi *(dai-dai-shogi)* avec 17×17 cases et 192 pièces, un « ultra-grand-grand » shogi *(maka-dai-dai-shogi)* avec 19×19 cases et 192 pièces et même un shogi géant *(tai-shogi)* avec 25×25 cases et... 354 pièces. Rassurez-vous, il ne semble pas que ces formes boursouflées aient jamais été jouées : constructions intellectuelles, elles servaient surtout à des problèmes, parfois insolubles... Souvent citées dans la littérature médiévale (correspondances, journaux intimes, etc.), ces folles variantes semblent avoir souffert de la suprématie du shogi à 9×9 cases qu'imposa la Commission du Shogi à partir de 1612.

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE

A défaut de cartes de papier, dont l'apparition dut attendre celle des Portugais, les Japonais ont très tôt connu une variété de jeu inédite en Europe, où il faut assembler des valves de coquillages. On sait en effet que les deux parties d'un coquillage lui sont exclusives : elles seules peuvent s'emboîter exactement. De ce principe tôt observé, les Japonais firent un jeu connu sous le nom de *kai awase*, « assemblage de coquillages ». Vers le XII[e] siècle, on eut l'idée de peindre l'intérieur de ces valves en les décorant de scènes. De superbes exemplaires de tels ensembles – plusieurs centaines ! – de coquillages peints sont connus dès le XV[e] siècle. Conservées dans de magnifiques boîtes dorées, les coquilles peintes offrent le plus souvent des extraits de poèmes. En effet, une autre tradition japonaise, celle de courts poèmes au nombre limité de syllabes, se trouve associée au jeu des coquillages. D'autres évoquent le roman médiéval, tel le *Genji Monogatari* (« le dit du Genji »). Dans ces cas, une des valves illustre une moitié du texte cité avec un portrait de personnage ou du poète lui-même. L'autre valve donne le reste du poème.

Le jeu est simple, mais demande une mémoire et une culture littéraire qui ne sont pas données à tout le monde ! Il s'agit en effet d'identifier le plus rapidement les coquillages étalés et de retrouver la valve qui lui correspond. L'arrivée des cartes de papier va donner l'idée aux Japonais de reporter ce principe sur des cartons. Puisant dans un répertoire classique, ils mirent au point, au XVII[e] siècle, le « jeu des cent poètes » *(hyakunin-isshu)*, où l'on utilise deux séries de cent cartes, l'une avec un portrait et le début d'un poème, l'autre avec la suite du

POUR CEUX QUI VEULENT JOUER

•Go :
Roger Girault, *Traité du jeu de go,* Paris : Flammarion/L'Impensé radical, 1977 (2 vol. : *1. Stratégie, 2. Tactique*).
Pierre Aroutcheff, *Le jeu de go,* Paris : Hatier, 1983.
Pierre Aroutcheff, *Perfectionnement au go. Le travail des pierres,* Paris : Hatier, 1986.

• Shogi :
Pierre-Eric Spindler, *Traité du jeu de shogi,* Paris : Flammarion/L'Impensé radical, 1977.

• Hana Fuda (cartes) :
Hanafuda, the flower card game, Tokyo : Nichibo Shuppan-sha, 1970 (Japan Publications).
Christian Michel et Bruno Rossi, *Jeux de cartes japonais. Hanafuda, méthode complète et illustrée,* Paris : Agora, 1976.

• Mah-jong :
Eleanor Noss Whitney, *A mahjong handbook. How to play, score and win the modern game,* Rutland (Vermont) : Tuttle, 1964 (constamment réédité).
François Simard, *Le mah-jong japonais,* Paris : L'Impensé radical, à paraître.

• Renju :
Lim Yoo Jong et Jean-Marc Etienne, *Le renjou,* Paris : L'Impensé radical, 1986.



John Launois/Rapho

Japonais jouant au jeu des « Cent poètes » au jour de l'An.

poème. Il faut apparier les cartes qui vont ensemble ; le jeu se joue traditionnellement encore au Nouvel An. D'autres jeux d'assemblage sont aussi populaires au Japon, qu'ils soient à base littéraire, comme le *hyakunin-isshu* ou plutôt destiné aux enfants, dans un but plus pédagogique, telles les *iroha karuta* (« cartes alphabétiques »), qui comprennent deux fois quarante-huit cartes, avec des dessins assez simples pour enseigner aussi bien l'écriture que le code de la route, par exemple.

LES CARTES PORTUGAISES AU JAPON

Chose curieuse, les cartes à jouer chinoises (voir *J&S* n° 46) semblent avoir laissé indifférents les Japonais. Jusque vers 1540, ceux-ci ignoraient tout du plaisir de « taper le carton ». Il leur fallut attendre l'arrivée des Portugais, qui, on le sait, furent les premiers Occidentaux à débarquer au Pays du Soleil-Levant. Fort étonnés des usages de ces « Barbares du Sud » (Namban), les Japonais ne devaient pas tarder à leur emprunter nombre de choses : tenues vestimentaires (la fraise autour du cou !), armes à feu, religion (le catholicisme propagé par saint François-Xavier), jeux de cartes... Imitateurs habiles et enthousiastes, les Japonais n'eurent pas de peine à reproduire à l'identique les cartes à jouer de papier que les Portugais utilisaient. Celles-ci possédaient des caractéristiques qui subsistent encore aujourd'hui dans quelques fabrications japonaises ! En effet, dotées de couleurs « latines » — celles des tarots anciens, celles toujours en vigueur en Italie et en Espagne : coupes, épées, bâtons, deniers —, elles se singularisaient par des as ornés de dragons, par des valets... féminins, par l'absence de dix et par quelques autres particularités. Il est des cartes datant du XVIIe siècle dont on ne sait plus si elles sont japonaises ou portugaises...

Mais les choses allaient rapidement évoluer. Forcés par une répression qui frappait tous les jeux de hasard, les Japonais ont, petit à petit, diversifié les types et même réalisé des jeux originaux. Déjà, en 1597, le *daimyo* (seigneur) de Shikoku décide d'interdire l'usage des cartes occidentales. En 1648 — conséquence de l'expulsion des Portugais dix ans avant —, le shogun Tokugawa fait de même dans l'ensemble du Japon. 1702 voit l'interdiction totale des jeux de hasard (parmi lesquels les cartes), interdiction renouvelée en 1790. C'est à partir de ce moment qu'on voit apparaître plusieurs formes de cartes, les unes reprenant la structure portugaise (quatre couleurs de douze cartes), mais lui faisant subir des distorsions graphiques qui les rendent à peine reconnaissables, les autres ajoutant une cinquième couleur et quelques honneurs supplémentaires.

Malgré bien des vicissitudes et malgré la profonde occidentalisation du Japon à partir de la fin du XIXe siècle — qui est allée parfois jusqu'à rejeter brutalement des traditions historiques —, ces cartes ont survécu. Oh, bien souvent pour une poignée de vieux fidèles ou pour quelque cercle villageois. Mais il est symptomatique que le plus grand fabricant de cartes à jouer japonais, Nintendo, les ait maintenues longtemps à son catalogue. Nintendo, on connaît bien : car, par une heureuse

Jeu des « Cent poètes » avec sa boîte (collection de l'auteur).



Galerie 27

LES TRIBULATIONS DE L'HOMBRE AU JAPON : LE HACHININ-MERI

Il y a quelques années, un couple de collectionneurs de cartes à jouer américain se rend au Japon. Forts d'une superbe collection, déjà riche de cartes japonaises, ils apprennent qu'il se joue à Hitoyoshi, dans le sud du pays, un étrange jeu avec de non moins étranges cartes. Il s'agissait des *unsun karuta* d'origine portugaise (voir ci-après). Curieux de voir jouer un jeu qu'ils croyaient disparu, nos deux intrépides se rendent sur place et ont la surprise de trouver huit messieurs bien graves s'adonnant à un plaisir hors d'âge. Plus étranges encore étaient les règles de ce jeu : des levées, un atout, tout cela sentait l'Occident ! En effet, ces usages bien connus chez nous sont quasiment absents de la tradition orientale du jeu de cartes.

Poussant un peu plus l'enquête, ils ne tardent pas à identifier ces règles comme proches d'un jeu espagnol, l'hombre (voir *J&S* n° 43). Sous le nom de *hachinin-meri*, en effet, ces vieux messieurs japonais jouaient à une forme « primitive » de l'hombre revue et corrigée par l'existence de 75 cartes (cinq couleurs) et quelques siècles écoulés ! Grâce aux époux collectionneurs et aux recherches de quelques Japonais, nous en savons aujourd'hui beaucoup plus sur ce jeu. Ça tombe bien, puisque votre serviteur a grandement éclairé les étapes premières de l'hombre en Espagne.

La parenté du jeu japonais avec la famille de l'hombre est donc aujourd'hui un fait acquis : l'ordre des points est inversé dans les couleurs « rondes », l'as de « bâtons », nommé *robai* (du portugais *roubar,* « voler ») est atout permanent (comme le « baste » à l'hombre) et donne le droit de... prendre la carte de retourne, l'atout est déterminé par la retourne de la première carte ; on donne neuf cartes à chaque joueur, pratique déjà connue de Juan-Luis Vives pour sa « triomphe espagnole » (en 1538 !).

On peut alors tenter une reconstitution du jeu que les Portugais ont dû introduire au Japon à la fin du XVIe siècle et qui devait donner naissance au *hachinin-meri.* Si cette reconstitution est exacte, elle fournit en quelque sorte la « photographie » d'un jeu ibérique du XVIe siècle dont nous ne connaissons pas le nom. La terminologie adoptée par les Japonais est largement empruntée au portugais : outre *karuta,* pour « carte » (portugais *carta*), citons *oru* (« deniers », « ors »), *koppu* (« coupes »), *pao* (« bâtons », portugais. *pau*), *rei* (« roi »), *kaba* (« cavalier »), *sota* (« valet »). La date de cet emprunt doit se situer dans la seconde moitié du XVIe siècle et, peut-être, plus précisément sous l'ère Tensho (1573-1592) qui a vu la mode « occidentale » *(Namban)* portée à son paroxysme.

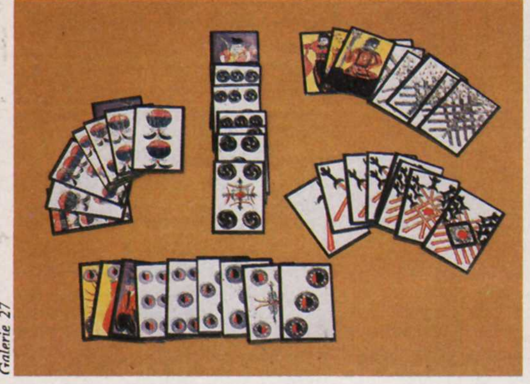
Au Japon, il est des jeux qui ont la vie dure !



Cartes « mekuri » (collection de l'auteur).



Cartes « kabu » (collection de l'auteur).



Galerie 27

Cartes « unsun » (collection de l'auteur).



Cartes de hana fuda (collection de l'auteur).

entreprise de diversification, le cartier japonais est aujourd'hui plus connu pour ses petits jeux à cristaux liquides, ses jeux d'arcade ou le lancement présent d'une nouvelle console (voir *J&S* nº 49) ! Nintendo, pourtant, est à la base un fabricant de cartes à jouer, offrant une gamme impressionnante de modèles, des plus occidentaux aux plus traditionnels. Et il existe encore au Japon des petits cartiers artisanaux, continuant vaille que vaille de manier la gravure sur bois en couleurs !

Ces cartes traditionnelles, de très petit format, sont nommées *mekuri karuta* (« cartes de retourne ») — le mot *karuta* lui-même n'est autre que le portugais *carta* —, ou *kabu karuta*. Faites d'un carton assez épais, les premières respectent la structure latine et on y reconnaît, avec quelque peine parfois, les coupes, épées, bâtons et deniers qui caractérisent les cartes de la Péninsule ibérique. Le valet y est nommé *sota*, comme en espagnol ! De ce modèle de base dérive un jeu constitué d'une seule couleur de dix cartes (généralement bâtons ou deniers, avec une seule figure) qui est répétée quatre fois ; il s'y ajoute un « diable ». Ce sont les *kabu karuta* (« carte du 9 »). N'oublions pas aussi les *tehonbiki* où ne sont plus conservées que six cartes autant de fois répétées qu'il y a de joueurs.

A ces fabrications populaires, utilisant les techniques de l'estampe japonaise, s'opposaient, aux XVIIIe et XIXe siècles, des productions plus luxueuses et aristocratiques, où les cartes étaient peintes à la main, sur fond d'or : ce sont les *unsun karuta*. Ici, soixante-quinze cartes sont réparties en cinq couleurs (il y a une couleur « ronde » de plus), avec six figures (roi, cavalier, valet-sota, comme dans les jeux portugais, auxquels sont venus s'ajouter l'as au dragon et deux personnages de la tradition chinoise, le *un* et le *sun*. Très prisées de la noblesse au temps des Tokugawa, les *unsun karuta* furent surtout employées à un jeu de levées, conservé de nos jours par une poignées de joueurs dans le sud du Japon. On y a reconnu récemment un proche parent de l'hombre, ce jeu espagnol qui dut bien avoir un cousin portugais expatrié au Japon au XVIe siècle (voir encadré).

Mais le plus connu des jeux de cartes traditionnels japonais reste le *hana fuda* (« jeu de cartes des fleurs ») qui doit son nom au fait que chaque mois est représenté par une fleur. Malgré sa poésie et son exotisme apparent, ses quarante-huit cartes, réparties en douze séries (les mois de l'année) de quatre cartes (deux basses et deux honneurs), n'en respectent pas moins la structure des jeux... portugais. De plus, format et épaisseur sont les mêmes que les *mekuri fuda* (ou *karuta*) décrits plus haut.

L'apparition de ces cartes est à créditer, vraisemblablement, au croisement, vers 1800, d'un jeu d'assemblage à fleurs *(hana-tori-awase)* et des *mekuri karuta*. C'est vrai que la plupart des règles fonctionnent aussi bien avec un jeu « portugais ». Le *kingo*, sorte de baccara où il faut faire 15, trahit d'ailleurs son origine portugaise : *kingo*, c'est le portugais *quingo*, pour « quinze ». Outre le kingo, les Japonais pratiquent le *koi koi* et le *hachi hachi* (« quatre-vingt-huit »), que l'on peut assimiler aux ramis car il faut y assembler ses cartes en combinaisons plus ou moins savantes, les *kabu*, qui enrichissent les jeux à constitution de nombre, sur la base du chiffre 9. Le *hana fuda*, est aussi connu en Corée, où les Japonais l'on introduit pendant l'occupation.

LE MAH-JONG

Si les cartes chinoises n'ont pas débarqué au Japon, le mah-jong, en revanche, adopté dans les années vingt, y est aujourd'hui très joué aussi bien avec des « tuiles » qu'avec des cartes. C'est certainement l'un des jeux de hasard les plus prisés là-bas. Il existe même une fédération (la « Japan Mah-Jong Association ») et le Japon est peut-être le seul pays au monde où le jeu soit codifié. Mais, contrairement à l'usage chinois, où personne ne perd vraiment, les « mains » étant décomptées à la fin, le vainqueur du mah-jong japonais est seul gagnant et ramasse toutes les mises. Autant dire que la lutte est sévère et les enjeux redoutables. Ceci a eu pour effet d'accélérer grandement le déroulement des parties et de modifier du tout au tout la stratégie des joueurs. Ici, il s'agit d'être le premier à « faire mah-jong », c'est-à-dire à former une main à base de combinaisons, sans laisser une tuile de côté. Peu importe finalement la qualité de sa main : il faut finir le premier. Dans ce même but, les Japonais ont simplifié l'étiquette passablement surfaite des prélimi-

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Stewart Culin, *Korean games, with notes on the corresponding games of China and Japan*, Pennsylvania, 1895 (reprint : *Games of the Orient*, Tokyo : Tuttle, 1958) reste une base utile. Pour ceux qui lisent l'allemand, ils sauront tout sur le go avec : Michael Koulen, *Die Mitte des Himmels. Go. Geschichte, Philosophie, Partien, Spiel-Regeln*. Cologne : Dumont taschenbücher 1986, 165 p. Le shogi a trouvé en John Fairbairn, un expert éclairé, qui distillait sa science dans *Shogi*, la défunte revue de The Shogi Association.

Pour les cartes à jouer, on dévorera le catalogue *Ostasiatische Spielkarten*, Bielefeld : Deutsches Spielkarten Museum, 1969 (dû à Gernot Prunner), mais surtout : Sylvia Mann et Virginia Wayland, *The Dragons of Portugal*, Farnham : Sandford/PCS, 1973, 78 p., sans oublier *Nihon no karuta* (« Cartes du Japon », en... japonais !), Osaka, 1977, de Hiroaki Hamaguchi et Kakutaro Yamaguchi.

K. Takahashi, *Nihon e sugoroku shusei* (« Le livre des « e-sugoroku » japonais »), Tokyo, 1980 ; 180 p., env. 300 pl., satisfera les curieux des jeux de parcours.

naires (attribution des « vents », des places, etc.).
Mais il existe aussi une forme locale, le « *riichi* mah-jong ». A ce jeu, celui qui est sur le point de finir... annonce la chose et étale ses tuiles (ou ses cartes), mettant simplement l'ultime pièce à changer à angle droit. Chacun peut donc voir le jeu du gagnant potentiel et apprécier ce qu'il doit écarter — ou ne pas écarter ! Il vaut mieux, bien sûr, annoncer *riichi* avec une main forte et une combinaison facile à compléter (séquence, par exemple). Un riichi est d'autant plus périlleux qu'on s'approche de la fin : il est préférable de faire ce coup-là au début.

Mike Yamashita/Rapho

Japonais jouant au mah-jong dans une auberge.

En cas de réussite, on remporte le double des enjeux...

Les sugoroku (jeux de parcours)

Et puis, il y a bien sûr au Japon des jeux de parcours. Deux sortes, à vrai dire : des jeux de parcours simples du type de notre jeu de l'oie, et une variante du backgammon, aujourd'hui disparue. Ce dernier jeu est, lui aussi, nommé *sogoroku*, « double six », ce qui n'est pas sans évoquer le *shuangliu* chinois (voir *J&S* n° 46). Or on sait que celui-ci, très proche parent du backgammon, utilisant un même matériel et des placements identiques, est venu du Proche-Orient, et de là peut-être du monde romain. Or le nom chinois a le même sens qu'en japonais et les caractères qui le transcrivent sont bien sûr les mêmes. Importé aussitôt au Japon, on trouve déjà mention du jeu dans les *Nihongi* en 689, sous l'impératrice Jito (687-696). C'était pour l'interdire. Comme les cartes plus tard, le *sugoroku* va être l'objet de multiples interdictions, car il est clairement un jeu de hasard, reposant sur des dés, précisément introduits au Japon avec lui. Le *sugoroku* — ou, plutôt, *ban-sugoroku*, pour le distinguer d'un autre *sugoroku* — se joue, comme son nom l'indique, sur un « *ban* », c'est-à-dire un plateau, fait ici d'une sorte de boîte en bois, de forme rectangulaire, dont le dessus est sobrement marqué de lignes parallèles, séparées par une bande centrale : ce sont les « flèches » de notre trictrac. Trente pions, quinze noirs, quinze blancs, en forme de « pierres » de go, deux dés cubiques et des gobelets complètent l'attirail. Très à la mode pendant tout le Moyen Age, malgré une législation répressive, le jeu ne dut son maintien qu'à des règles de plus en plus modifiées, de sorte qu'à l'époque « classique », sous les shoguns Tokugawa (XVIIe-XVIIIe siècles essentiellement), c'est la forme *oriha* qui était la plus jouée avec seulement douze pions par joueur. Le jeu connaît au XIXe siècle un lent déclin et ne semble plus guère pratiqué.



Galerie 27

Un e-sugoroku consacré à la guerre russo-japonaise (1905 - collection Pierre Dietsch).

Si le *ban-sugoroku* a disparu au début du XXe siècle, les *e-sugoroku*, ou « sugoroku d'images » affichent une santé insolente en notre époque de machinisme. Aussi populaires que les jeux de l'oie chez nous, ils servent à tout, publicité, enseignement, propagande. Les *e-sugoroku* se sont surtout développés au XIXe siècle. Ils trouvent certainement leur source dans le jeu des promotions chinois (le *shengguantu* ou « promotion des mandarins », voir *J&S* n° 46). Mais plus encore, le modèle paraît religieux (bouddhiste !) : ici, il s'agit de passer par les différentes « vies » et conditions pour atteindre le... Nirvana. C'est le *jodo-sugoroku*, ou « sugoroku du paradis ». On connaît un exemplaire conservé dans un temple japonais, datable du XVe ou du XVIe siècle. Le parcours s'effectue ici, non dans un sens linéaire, comme au jeu de l'oie, mais selon un circuit plus complexe, qui ressemblerait un peu au *Snakes and Ladders* (le jeu des serpents et des échelles), dont on sait qu'il est d'origine tibétaine — et peut-être bouddhiste. Les dés cubiques sont souvent ornés de caractères en guise de points, mais aussi remplacés par des sortes de totons, des baguettes de jet ou des dés spéciaux. Cette progression initiatique marque véritablement les jeux de parcours simples de l'Extrême-Orient.

Trois acteurs jouant au sugoroku, estampe de Kiyomasu (1re moitié du XVIIIe s.).



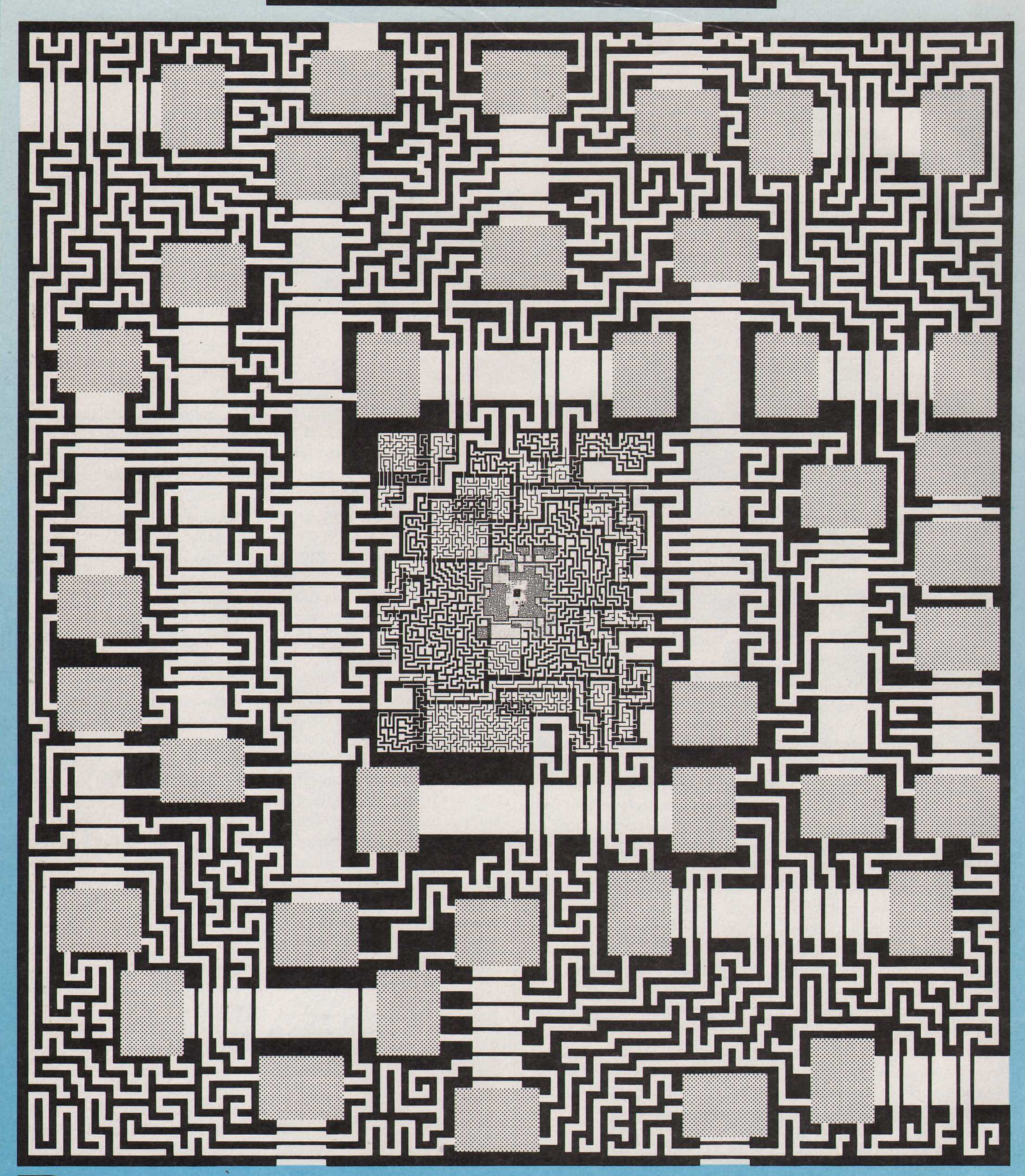
Bibliothèque Nationale

Un autre type classique — et quant à lui totalement « laïc » — est formé par les parcours « géographiques » à travers le Japon. Le plus célèbre de ces jeux est dû au talent d'Hiroshige (1797-1858), le grand artiste japonais, à qui l'on doit les 53 « stations » du *Tokaido* qui, avant de désigner un train à grande vitesse entre Tokyo et Kyoto, n'était autre que la route reliant les deux villes.

Certes, les Japonais sont de vilains copieurs, c'est bien connu. Ils ont emprunté le go des Chinois, leurs échecs aux Coréens et leurs cartes aux Portugais. Sans oublier tout récemment Othello qu'ils prétendent avoir inventé pour avoir changé le nom du reversi européen. Mais quel résultat ! Le Japon est aujourd'hui une vraie patrie du jeu avec ses joueurs professionnels, ses puissantes fédérations, ses sponsors considérables. Et puis, Pacman, lui, est bien japonais. Mais ça, c'est une autre histoire...

CEUX QUI NOUS ONT AIDÉ

Un hommage spécial doit être rendu à John Fairbairn (Harrow, Angleterre), spécialiste de japonais et fin connaisseur des jeux de ce pays. Outre ses articles déjà cités (voir « Pour ceux qui veulent tout savoir »), il n'a ménagé ni ses conseils ni son érudition, alimentés aux meilleures publications japonaises que nous autres, pauvres petits vermisseaux handicapés, ne pouvons déchiffrer. Merci John.
Les lignes sur le gomoku doivent beaucoup à la synthèse de Tommy Maltell (Jönköping, Suède), que nous a fait parvenir Peter Michaelsen de Dronningborg (Danemark).



PROFONDEURS XIV

Vous connaissez le principe? L'étage précédent, publié dans le précédent numéro, est à présent intégré, réduit, au centre de celui-ci.
Il s'agit de joindre l'issue du précédent (si vous ne l'avez pas trouvée dans le numéro 50, regardez la solution page 113) à une issue de celui-ci. Il n'y a qu'une solution si l'on respecte la règle suivante: lorsque vous arriverez dans une zone grise, vous serez "téléporté" vers la zone grise qui y est reliée par un large chemin.

Solution dans le prochain numéro

6128 AMSTRAD. 3990F

Tout est compris sauf le vendeur.

Mendes-France M.C

3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...



JS51

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom ______

Adresse ______

______

Code Postal ______ Ville ______

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD





OUEZ, & REJOUEZ

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATÉGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous ; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shop-ping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de platau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens** (2 ou 3 joueurs).

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'Invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N°49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** le match Kasparov/Karpov. Carcrash, 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciplines de Yok-Abutl,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MÉGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MÉGA 1 : 25 F, MÉGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret **120 F.**
Années disponibles : 87, 86, 85.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **25 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

....

Soit .... numéros à **30 F** l'un franco (étranger **36 F**)

- **Hors Série MÉGA 1 :** .... **à 25 F** franco (étranger : 30 F)
- **Hors Série MÉGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure :** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret complet année** ☐ 87, - ☐ 86, - ☐ 85 **à 120 F** l'un franco (étranger : 140 F)

Ci-joint mon règlement total de ...... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

JEUX INTERDITS

Au coin d'une rue, dans l'arrière-salle d'un café, dans un appartement discret, vous pouvez tenter votre "chance". C'est interdit, bien sûr, mais surtout déconseillé. Joe Strat a enquêté sur le Paris de l'arnaque.



Barbès-Rochechouart, boulevard de La Chapelle. Un café. Un rendez-vous pour les nombreux habitués du loto arabe. Jadis l'endroit connut de grosses parties de cartes, mais après plusieurs "anicroches", on n'y pratique plus que ce jeu... "traditionnel". Ici, les cartons numérotés, de 1 à 50, s'achètent 10 francs, un chanceux (!) pouvant espérer gagner une somme maximum de... 60 francs, après tirage au sort des trois numéros gagnants. Trois chances sur cinquante de gagner six fois sa mise. L'organisateur ne redistribue qu'à peine plus du tiers des enjeux! Quant au patron du bistrot, il touche quotidiennement un pourcentage qui, sur le total des sommes perçues, dépasse les 1 000 francs.

En principe, c'est en période de ramadan que ce jeu est officieusement toléré, mais jour après jour (ou ramadan après ramadan, c'est comme on voudra) on s'aperçoit que cette fête religieuse dure bien dans les douze mois sur douze. Le grand ramdam, quoi!

Aux confins de la rue Marcadet, certains restaurants antillais possèdent des caves spacieuses et discrètes. A l'abri des regards trop curieux (le mien par exemple, tiens!), Martiniquais et Guadeloupéens passent leurs journées à jouer à des jeux d'argent. Disséminés dans les recoins des sous-sols humides, quelques tables sommairement aménagées accueillent de bruyantes parties de marseillaise ou de passe anglaise (qui contrairement à ce que le nom pourrait laisser supposer n'est pas un "exercice" pratiqué par une sémillante nylonnée d'outre-Manche!).

Jeu de hasard par excellence, la marseillaise connaît un très large succès: deux "croupiers" tirent chacun une carte d'un jeu et la posent devant eux, face visible. Puis ils piochent l'un après l'autre dans le talon. A chaque tour, les spectateurs parient sur le futur vainqueur. Le premier qui tire une carte de même hauteur que celle qui se trouve retournée devant lui, perd... Et avec lui, tous ceux qui ont parié sur son compte. Ceux qui ont parié sur le vainqueur se voient redistribuer... une partie des enjeux, le reste allant évidemment dans la poche des organisateurs.

Tout aussi lucrative (pour les organisateurs), la passe anglaise (*"no comment!"*) se joue avec deux dés, entre un lanceur et une "banque". Les combinaisons numériques s'étalant de 2 à 12, trois numéros sont accordés au joueur (le 2, le 3 et le 12), deux autres à la banque (le 7 et le 11), et les six derniers sont considérés comme nuls généralement. Il existe cependant une règle un peu plus compliquée (voir *J&S* n° 9 et n° 49). Deux dés, c'est trente-six combinaisons possibles. Le

joueur gagne avec 2, 3 ou 12. Et comment faire 2 avec deux dés? Double 1, c'est tout. Et 3? 1 et 2 ou 2 et 1! Et le 12?... 6 et 6 et c'est tout! Soit seulement quatre chances sur trente-six. Bon, la banque, maintenant. Elle touche avec 7 ou 11. Le 7, on peut le faire de six façons différentes, et le 11 de deux façons. Soit au total huit chances sur trente-six. Quatre chances d'un côté, huit chances de l'autre, pas besoin de faire un dessin! Les mises, selon les endroits, sont de 100 ou de 200 francs. En cas de victoire, les gains seront partagés entre le joueur et ceux qui ont parié pour lui. Car bien sûr, si on mise beaucoup, on gagne rarement. N'empêche, les clients-pigeons sont légions. Un vrai colombarium!

Mais ne voilà-t-il pas que l'on me demande si, par hasard, je n'aurais pas envie de tenter ma chance ...Cap sur la Place Clichy.

Le temps d'avaler quatre stations de métro et l'on se retrouve place Clichy. Première à droite, avenue de Clichy. Troisième à droite, rue Capron. Terminus. Tout le monde descend.

Vous qui n'avez pas l'ombre d'une idée sur ce qu'est le bonneteau, courez rue Capron. (Et si l'on commence à vous regarder de travers, un conseil, continuez à courir!) Le décor est vite planté. Petite rue, sombre, mal pavée, où l'exotisme le dispute à l'insalubrité.

Et partout, du bonneteau! On enjamberait presque!

Un morceau de carton en guise de table, deux cartes noires et une rouge, c'est ça le bonneteau. Le "bonneteur" tient une carte noire dans une main; dans l'autre une rouge, et, dessous, la seconde noire. Il étale les cartes sur le "tapis", les promène, les fait virevolter. Le but est simple: retrouver la rouge. La première fois vous jouez "pour voir"... Un coup pour rien! Et les trois brêles se mettent en branle: "*Elle est là, elle est là, elle est là, elle est pas là! Où qu'elle est? Un coup pour rien! Elle est là? Vous croyez? Attention! Je retourne! Oui, elle est là! En jouant "pour de vrai", vous auriez ramassé deux fois votre mise. Alors, vous pariez?*"

Et il parie, le gogo... parce qu'il est fier de lui, et il la suit, la carte rouge, il sort son billet de 100 francs, la carte est retournée et il a gagné! Le double de sa mise! Ouais, quelle veine! Et il se dit que s'il est capable de gagner de l'argent aussi facilement, il aurait bien tort de s'en priver. Alors il continue, et les cartes virevoltent: elle est là, elle est pas là et puis, fastoche, la carte rouge est cornée!

"*Vous misez?*" Un peu qu'il mise, ouais! La carte rouge était cornée... elle ne l'est plus. Le bonneteur (manipulateur) a été assez habile pour décorner la rouge et corner l'une des deux noires. Celle qui vous a fait perdre!

Entreprise d'escroquerie caractérisée, une table de bonneteau fait vivre une douzaine de personnes en moyenne. Il y a le bonneteur, les barons, les guetteurs, les chandelles et les lapins cavaleurs chargés de brouiller les pistes pour une éventuelle partie de cache-cache avec la police. Les "barons" sont, de loin, les plus importants: de mèche avec le manipulateur, ils appâtent le client. Ils jouent, perdent une fois, deux fois, trois fois, puis miraculeusement, se mettent à gagner. Cris de joie. Les badauds s'agglutinent. Quel joueur! 1 000 francs en trois minutes! Le terrain est prêt pour plumer le pigeon. Celui-ci a vite fait de sortir ses petites images estampillées Banque de France! Une "bonne journée" de bonneteau c'est 5 à 6 000 francs de gains pour l'équipe aux Puces, porte de Clignancourt, la recette dépasse même le million de centimes par jour!

Arriverais-je à en savoir plus? J'avisai un bistrot et entrai. Il régnait en ce lieu le même calme accablant et irréel qu'à l'extérieur. Mais en moins propre. Derechef, le "sommelier" s'arrêta de rincer mélancoliquement sa verrerie. Du côté payant de la barricade, toutes les têtes se tournèrent vers moi, mais aucune ne répondit au vigoureux "*sieudam*" qu'en gentleman parfaitement au courant des usages j'avais lancé pour signaler mon arrivée.

Le coup d'œil circulaire que je lançai s'arrêta sur une table où l'on jouait aux dés. Quoi de plus banal. Un petit 421 de derrière les fagots, histoire de parier l'apéro, pensais-je. Drôle de 421 tout de même... Cinq dés au lieu de trois et une quantité de jetons. Des jetons "plastique" et des jetons "cupro-nickel" frappés "Liberté, Egalité, Fraternité", si vous voyez ce que je veux dire!

Et puis ces dés... Pas de chiffres incrustés mais des figures de cartes à jouer: As, Roi, Dame, etc. Des dés de... des dés de poker, quoi... je dirais même plus de poker d'As! Full, carré, brelan et tout le toutim, façon cubique! J'étais bel et bien tombé en plein milieu de partie acharnée, mais visiblement... je gênais.

Tout s'était brusquement arrêté et je me demandais si je n'étais pas à l'annexe du Musée Grévin. Et comme tout ce petit monde ne manifestait pas à mon égard un enthousiasme délirant, je me dis que l'avenir pourrait bien appartenir non seulement à ceux qui se lèvent tôt, mais aussi à ceux qui sortent aussi sec. C'est ce que je fis.

Bye, bye la rue Capron, retour place Clichy. Un charmant voyage sur les lignes de la Régie Autonome des Transports Parisiens et me voilà en plein XIII[e] arrondissement. Chinatown la bien nommée.

Trente-deux tours, 25 000 Asiatiques, 40% de la population asiatique parisienne! (Faut pas croire, mais j'ai un "indic" qui me refile des tuyaux de première!) Qu'il soit cambodgien, vietnamien ou chinois, l'Asiatique considère le jeu et le pari comme des activités naturelles. Un fait culturel, quoi! Depuis trois ans (toujours mon indic), les deux cercles de jeux autorisés par la Brigade du même nom, sont fermés. Officiellement donc, calme plat. On parle beaucoup des cercles clandestins, mais la police veille. Ainsi, c'est plutôt du côté des cercles "d'appartement" qu'il faut chercher. D'un appartement l'autre, d'une tour l'autre. Dans cette gigantesque partie de cache-cache entre flambeurs et policiers, les plus sûrs alliés de ces derniers sont les ascenseurs! Pour des raisons de sécurité, tout un appareillage sophistiqué a été installé par les pompiers pour mesurer et enregistrer les impulsions provoquées par les montées et descentes des ascenseurs. L'examen (par la police, cette fois) de ces impulsions permet de déceler des va-et-vient anormaux et fréquents à des heures anormales elles-aussi. Une cinquantaine d'arrêts, par exemple, au 21[e] étage, entre 2 et 3 heures du matin, ça vous met forcément la puce à l'oreille. Cette véritable petite boîte noire prend le pouls de tout un monde qui bat à un rythme vertical.

Retour sur terre. Je repère un petit groupe qui s'est formé plus loin sur le boulevard Masséna. Encore une "table" en carton. Six cases, numérotées de 1 à 6, ont été sommairement tracées. Le manipulateur secoue une boîte de conserve dans laquelle se trouve un dé; il la retourne et laisse apparaître le dé: si son chiffre correspond au numéro de la case sur laquelle vous avez parié, vous gagnez deux fois votre mise. Une chance sur six de gagner deux fois sa mise, vraisemblablement le jeu le plus stupide! Bon sang mais c'est bien sûr! C'est le *tchic-tchic!* Ici les mises sont de 200 francs (!), et je vous prie de croire que les billets changent vite de mains. C'est le tchic-tchic chic ou le tchic-tchic choc, comme on voudra.

Je décide d'attendre la fin de la partie et de tenter ma chance... pour poser quelques questions au "croupier" asiatique de service. C'est ça les échanges culturels! Mon coupe-file tricolore et ma mine angélique

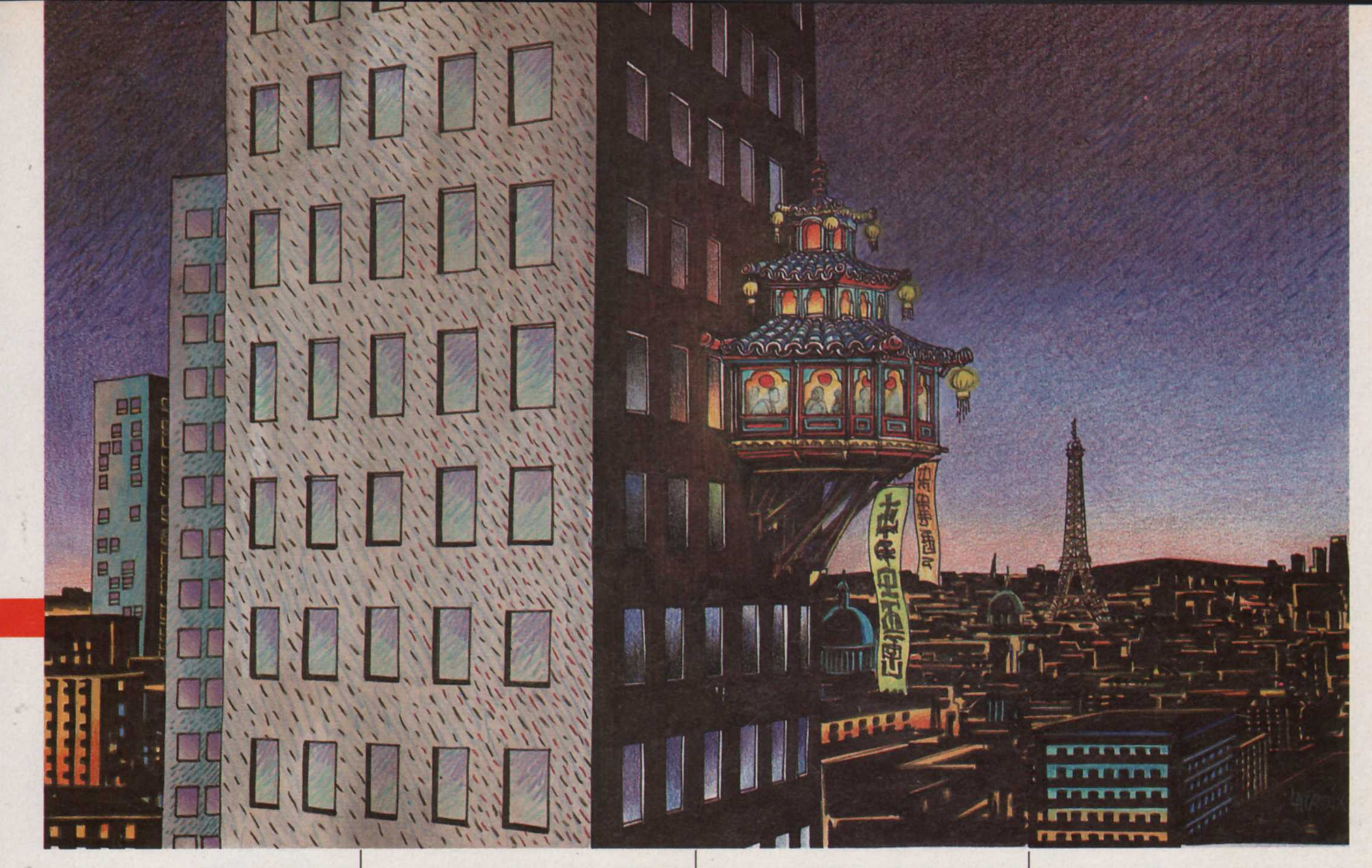
DEJA EN 1408...

Le bonneteau ne date pas d'hier. Dès leur arrivée en Europe, vers 1375, les cartes servirent aussi à quelques jeux peu recommandables. En fait, avant 1450, on est dans un brouillard assez épais : aucun jeu n'est décrit et les cartes les plus anciennes que nous ayons ne remontent guère qu'aux années 1440 au plus tôt...

Or un extraordinaire document, conservé aux Archives Nationales, nous donne en 1408 un aperçu inattendu.

Il s'agit ni plus ni moins d'une arnaque montée par *« Colin Charles, povre jeune varlet non marié »* et ses *« six autres compaignons »* envers un marchand breton accosté sur le Pont-Neuf, à Paris. Arrivés dans une taverne où ils ont entraîné leur homme, nos voyous prennent un jeu de cartes — chose certainement bien nouvelle alors ! - et *« par la séduction d'iceulx,* [le marchand] *joua à devinner quelle carte l'en toucheroit ».* Dans les meilleures règles de notre bonneteau actuel, on appâte le malheureux en le faisant *« jouer pour néant »* et en le laissant gagner. *« Mais il ne lui avoient pas monstré qu'il en y avoit deux... »* et au deuxième tirage *« perdit ledit marchant vint-deux escuz pour ce qu'il ne print pas celle que monstré lui avoit esté à l'endroit signée de painture à façon de roses ».* Et 22 écus, c'est une somme ! Furieux, notre homme crie au guet (du moins le supposons-nous), car *« ledit Colin et autres de sa compaignie furent tantost après prinz et emprisonnez en nostre Chastelet de Paris ;* (...) *ledit suppliant* [Colin] *fu tres durement questionnez* [c'est-à-dire violemment torturé ! brrrrr !] » et après ce passage à tabac très médiéval *« fu condempné à estre miz ou pillory... et banni de nostre Royaume à tousjours... ».* Voilà comment on punissait les bonneteurs en 1408 !

T.D.



doivent l'attendrir puisqu'il accepte, contre un pot fraternel, de m'affranchir sur les pratiques ludiques du quartier. Et l'on joue décidément à pas mal de choses dans ce XIIIe arrondissement !
Tout d'abord le mah-jong. Mais un mah-jong un peu spécial. Comme dirait une célèbre publicité, ça se joue comme du mah-jong, avec des dominos de mah-jong, mais ce n'est pas du mah-jong. Pour cela il suffit de retirer de ces antiques dominos chinois une quinzaine de pièces pour que l'équilibre en soit bouleversé et que le hasard joue alors un rôle, déterminant dans les règles. Il y a aussi le *tai tsio*, une roulette chinoise qui fait fureur et qui est d'une complexité extrême. Le nombre de combinaisons possibles de paris est impressionnant. Ajoutez à cela que différents numéros sont considérés comme nuls à chaque tour. Le *fan tan*, quant à lui, me plonge dans la stupeur. Le "croupier" prend une poignée de riz. Les joueurs misent sur 1 ou sur 0. Et le spectacle peut commencer : les grains de riz sont triés deux par deux jusqu'à ce qu'il en reste un ou plus du tout ! On mise 200 francs (pour éventuellement gagner le double) sur 0 ou 1, sans se douter qu'un manipulateur expérimenté peut vous carotter un grain dans la dernière ligne droite, parce que son œil de lynx aura dénombré (!) le petit tas restant. Une façon tortueuse (et bien chinoise) de jouer à "Pile ou Face".
Çà, c'est pour les jeux les plus connus, les plus pratiqués. Mais il y a aussi les jeux de cartes... Le *zhengshangyou*, avec ses deux jokers de couleur différente et ses cinquante-quatre cartes; le *jie long* qui, paraît-il, s'apparente au huit

DABAIFEN, WUSHIFEN, JIELONG... KEKSEKSA ?

Dans la « Chinatown » du XIIIe arrondissement, les jeux de cartes sont les mêmes qu'à Pékin ou à Shanghai. *Dabaifen, wushifen, jielong* et d'autres se retrouvent donc aussi à Paris, sans oublier le *zhengshangyou*... Mais comment jouer à ces jeux-là, se disait Joe Strat ? Pour ce faire, il s'adressa au professeur Tie Li (« la force du fer »), éminent spécialiste des jeux de cartes chinois à l'université d'anthropologie policière de Xique-Xique.
Le *dabaifen*, lui dit-il, est un jeu de levées pour les points avec atout (un peu comme votre belote). Son nom signifie « jouer pour cent points ». On y joue à quatre, en équipe de deux, avec un jeu de cinquante-deux cartes et deux jokers, comme à presque tous les jeux chinois. Les deux jokers sont clairement différenciés : l'un est en couleur (c'est le joker « rouge »), et l'autre simplement imprimé en noir.
Au *dabaifen*, les Rois et les 10 valent 10 points, les 5,5 points, les autres cartes n'ont pas de valeur.
L'ordre des cartes est classique, l'As venant au-dessus du Roi, le 2 étant la plus petite. On donne douze cartes à chacun, laissant ainsi un talon de six cartes (puisqu'il y en a cinquante-quatre...). L'atout est curieusement choisi. Au début, c'est le premier 2 retourné qui fixe la couleur d'atout. A la couleur ainsi choisie s'ajoutent les deux jokers, qui sont les plus fortes cartes, le rouge en tête, suivi du noir, et les trois autres 2, ce qui fait seize atouts. Le gain de la partie s'exprimant en valeur de carte (du 2 à l'As, selon une échelle précise), le score du gagnant fixe ainsi le rang de la carte d'atout de la donne suivante ; la retourne d'une carte de ce rang déterminera la couleur d'atout... Mais s'il ne se trouve aucune carte équivalente au talon, c'est la plus haute des cartes restantes qui fixe l'atout. Chinois ? Vous avez dit chinois ?
Une fois la donne faite, le donneur prend les six cartes du talon et en rejette six autres de sa main. La suite respecte le mécanisme des levées, à ceci près que l'on peut jouer plusieurs cartes en même temps, à condition qu'elles se suivent dans la même couleur. les suivants doivent donc en fournir autant chacun. Le gagnant est l'équipe qui a engrangé le plus de plis et, surtout, le plus de cartes payantes (Rois, 10, 5). Remporter la dernière levée permet de récupérer l'écart et d'en doubler la valeur.
Le *wushifen* ou « 51 points », poursuivit le Professeur Tie Li, nous ramènerait plutôt dans les horizons du rami. Le nombre de joueurs est à peu près indifférent (plutôt trois ou quatre) et les jokers y ont ici leur rôle habituel ; les As valent 11 points et les figures 10 ; les cartes comptent pour leur valeur faciale. Le « donneur » se donne six cartes, les autres en prennent cinq. Il est vrai que, dans les jeux chinois, chacun se sert dans le tas central, un peu comme au mah-jong. Le restant forme la pioche. Chacun doit s'efforcer de constituer des mains unicolores de cinq cartes. Seules celles-ci seront prises en compte dans la marque. Le premier à n'avoir que des cartes d'une couleur arrête le jeu. On compte ensuite les cartes de chacun à leur valeur : le maximum possible dans une main est de 51 points, d'où le nom du jeu. Si le gagnant possède le score le plus fort, celui-ci double, mais si un autre joueur a plus que lui, ce joueur ajoute à ses propres points ceux du « gagnant » et ce dernier retranche la même somme de son total général.
Le *jielong*, dont le nom évoque un dragon, n'est autre qu'un cousin extrême-oriental de notre huit... américain, mais ce sont les 7 qui tiennent ici lieu de 8. Les cartes se suivent dans l'ordre traditionnel et les règles bien connues des jeux d'élimination s'y appliquent. Notons qu'il n'y a qu'un seul joker.

THIERRY DEPAULIS

VOUS AVEZ DIT ZHENGSHANGYOU ?

Autre jeu de cartes bien connu en Chine (Voir *J&S* nº 46), le *zhengshangyou* est aussi pratiqué dans les HLM de la porte de Choisy. Jusque là rien de surprenant.
Mais voilà qu'à peine l'article de Thierry Depaulis paru, Stéphane Lastère, de Nontron (Dordogne) nous écrit pour nous signaler qu'il connaît ce jeu, chez lui, là, à Nontron, sous le nom de... « petit cul » ou « association 1901 ». La règle est, à quelques exceptions près, rigoureusement la même. Le gagnant est promu « président », le second « vice-président » ; le troisième est nommé « trésorier » et le dernier... « petit cul », qui se verra confier le ramassage des cartes, le battage et la donne, bref, les tâches ingrates.
Mais Stéphane Lastère n'est pas seul. Daniel Daynes, qui tient une passionnante rubrique sur les jeux de cartes dans *Sud-Ouest Dimanche,* nous apprend (ou croit nous apprendre — hin, hin, hin) que l'on joue dans la région de Bordeaux à un nouveau jeu nommé... « trouduc ». Ici on parle de « patron », de « contremaître », d'« ouvrier » et de... « trouduc ». C'était, bien sûr encore, notre *zhengshangyou !* Le Péril Jaune dans les jeux de cartes ?

T.D.

Commando vont bien vite se révéler sous un jour nouveau. Un poker acharné met aux prises le consommateur et la machine. L'atmosphère bascule dans la clandestinité, même si, pour le non-initié, rien ne se passe. Les gains éventuels circuleront ensuite sous le comptoir.

Le système est très efficace, même si certains "placiers" autrement dit les sociétés (bidons) propriétaires de ces machines pas comme les autres, se sont fait à l'occasion doubler par leur propre "service de maintenance". Une fois le capot ouvert, il devient simple, sous le prétexte d'une réparation, de greffer sur les circuits électroniques un autre boîtier qui, également commandé à distance, multipliera les probabilités de succès et donc de gains.

composer des combinaisons gagnantes (paire, brelan, etc.) avec les chiffres du zéro au neuf. Le bouton-poussoir fait apparaître la première "donne" sur un des tableaux, le cadran "partie gratuite" affiche un coefficient de multiplication des gains (ou des pertes !) possibles et les flippers servent, avant la "seconde donne", à garder les séquences intéressantes. Ce type de billard électronique peut rapporter à son exploitant beaucoup plus que les 7 ou 8 000 francs mensuels habituels. Face à la recrudescence de ces "commerces", la police a multiplié les interventions. En 1986, le Service des jeux a opéré 1 300 interventions dans les lieux publics et fait fermer plus d'une soixantaine d'établissements. Deux cents jeux vidéo et

américain (si vous ne savez pas ce qu'est le huit américain, m'est d'avis que c'est un truc proche du jie long !); le *dabaifen*, une belote chinoise qui se joue en 100 points; le *wushifen* ou black-jack chinois, qui se joue en 51 points...
Dabai fen, jie long, wushifen, zhengshangyou ! J'ai comme l'impression d'être enrhumé, moi ! Si ça continue il faudra que je demande au Big Boss de me payer des cours chez Berlitz.

Les jeux arabes et africains d'un côté (voir plus haut l'Affaire Capron), les jeux asiatiques de l'autre, le petit tour d'horizon semble complet. Pourtant ça me démange d'appeler mon "indic". Il se peut qu'il ait encore deux, trois tuyaux à me refiler. La suite se passera donc avec mon "indic" par le truchement de l'invention de Sir Alexandre Graham Bell.

Mes deux virées (XVIIIe et XIIIe) le font marrer. Pour ce qui est des jeux asiatiques, il me dit que pas moins de soixante-dix jeux ont été dénombrés et que seulement une vingtaine ont été identifiés ! D'où redéfinition des notions de stratégie et de hasard, car "notre vision européenne du jeu est bien différente".

Autant dire que l'ensemble de l'appareil judiciaire (police, brigade des jeux, tribunaux) en est arrivé à une approche "jurisprudentielle" du problème, n'hésitant pas même, le cas échéant, à s'appuyer sur les législations et les règlements en vigueur dans les pays asiatiques. Difficile en effet de faire un tri entre les jeux dits "de commerce", autorisés et contrôlés par la loi, où l'intelligence et l'habileté priment sur le hasard, et les jeux dits de "hasard", où ce dernier prend une part déterminante dans les principes et le fonctionnement du jeu qui devient alors illicite et répréhensible.

Il y a cependant un domaine "ludique" où la répression s'exerce sans ambage, bref, où tout est parfaitement clair : les jeux vidéo. Sur les 4 000 bars que compte la capitale (13 000 pour toute la région parisienne), il est difficile de recenser ceux dont les patrons arrondissent leurs fins de mois en y exploitant des jeux vidéo ou des flippers trafiqués. Si le patron est corrompu, l'électronique tournera aisément la prohibition des jeux de hasard et d'argent dans les salles de bars.

Des jeux comme *Indianapolis Racing* ou *Continental Circus Races* s'ils sont trafiqués, peuvent rapporter au client jusqu'à 10 000 francs. Cinq voitures de quatre couleurs distinctes, marquées de numéros apparaissent sur l'écran. Libre au joueur de garder deux ou trois bolides similaires pour décrocher... un full ou un carré ! Les petits malins du microprocesseur ont réussi à dédoubler les fonctions d'une même machine.

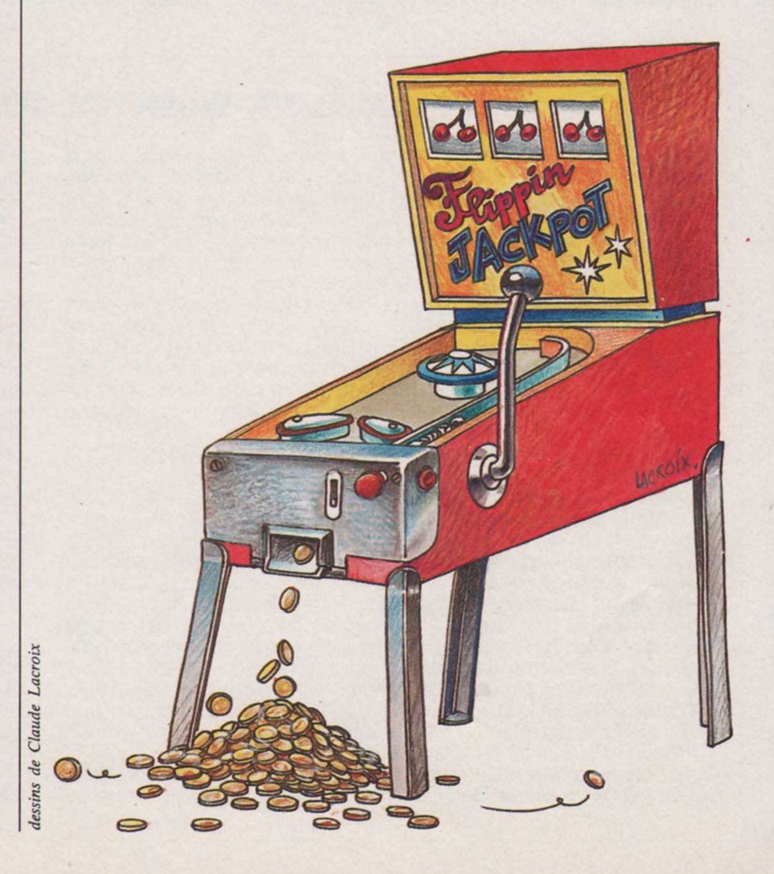
D'apparence banale, une "bécane" peut, par le biais d'une télécommande à infra-rouge, se changer en vidéo-poker. L'habitué fait un signe au patron à qui il suffit de presser un bouton. Et c'est ainsi que de paisibles *Starwars, Space Invaders* ou

Un comparse armé de la bonne télécommande n'aura plus qu'à aller réclamer au patron dépité les bénéfices (malhonnêtes) de ce "commerce" doublement illicite !

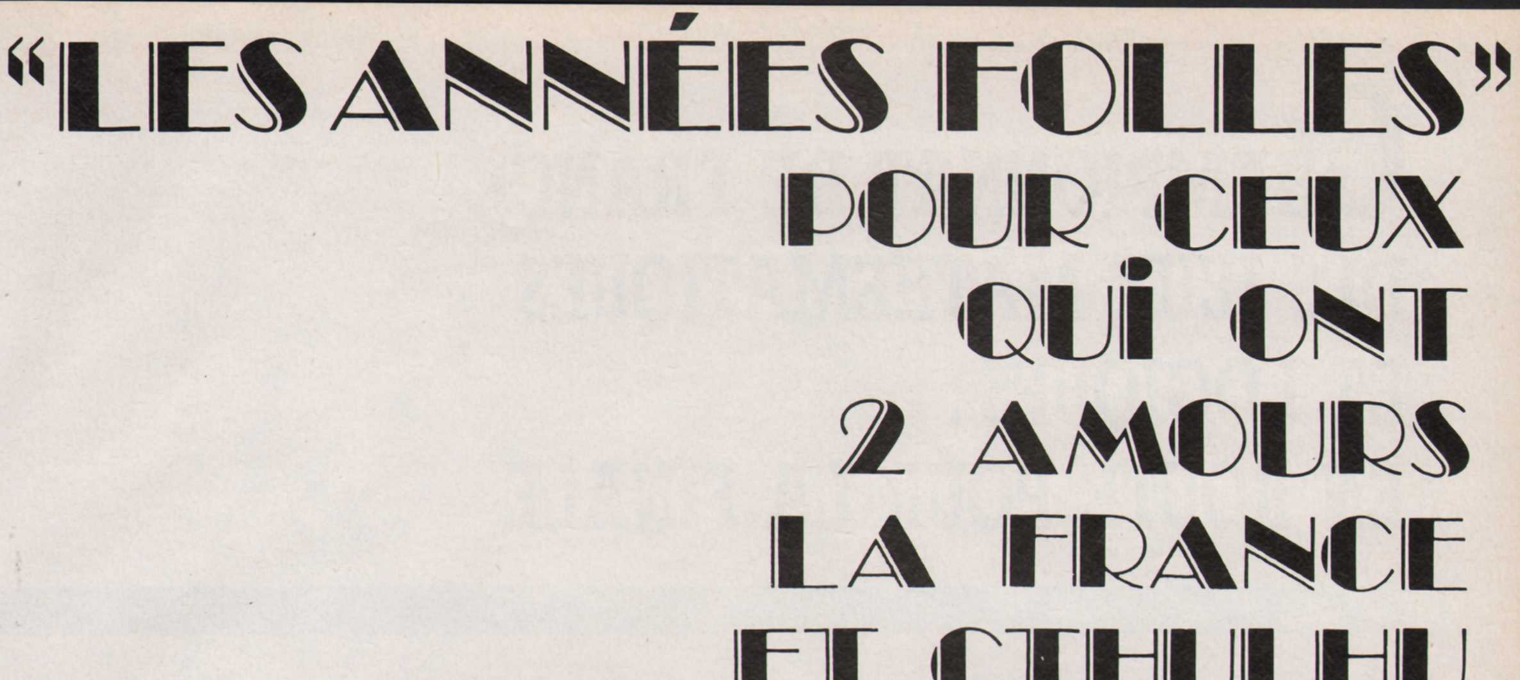
Mêmes combines pour changer un sympathique flipper en piège à fric. Là encore, il suffit d'ajouter une nouvelle plaque de composants électroniques dans le ventre de la "bébête" pour se lancer dans l'exploitation d'un jeu de hasard voisin du poker. Il s'agit dans ce cas de

autres flippers trafiqués tout prêts à l'emploi ont par ailleurs été saisis dans des entrepôts d'Aubervilliers. Coups durs pour les rois de l'arnaque. Mais, l'expérience prouve que les progrès de la répression sont immanquablement suivis d'innovations de la part des organisateurs d'activités illégales. Un joli débouché pour les petits génies de l'électronique ! A suivre...

THIERRY PAUNIN



dessins de Claude Lacroix



Prix : 15c

DIMANCHE 14 FÉVRIER 1928

N° 637

Journal
& des Aventures de Terre et de Mer

"Sur Terre et Sur Mer" "Monde Pittoresque" "Terre Illustrée" réunis.

JOURNAL HEBDOMADAIRE
Bureaux : 146, rue Montmartre. PARIS (2e)

LE PREMIER SUPPLÉMENT FRANÇAIS POUR L'APPEL DE CTHULHU !

"Les Années Folles", un ensemble complet d'informations utiles sur le Paris et la France des années 20, des règles optionnelles, des accessoires, des scénarios d'un genre nouveau. Avec **"Les Années Folles", l'Appel de Cthulhu** change de nationalité.

Contenu : 3 livrets

Panorama des années folles
Guide de Paris des années folles
Règles optionnelles et scénarios

Ecran du Gardien, Carte de la France mystérieuse, Plan de Paris.

En vente dans votre boutique habituelle ou en utilisant le bon ci-dessous. Je désire recevoir **"Les Années Folles"** au prix de 210 F. (+ 25 F. de frais de port et d'emballage). Ci-joint mon règlement (chèque, CCP, mandat) de 235 F. à l'ordre de :

JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume
75008 PARIS

NOM ______

Prénom ______

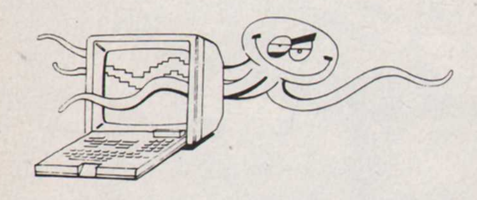
Adresse ______

JEUX DESCARTES

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES : EN ROUTE POUR LA FINALE

Voici donc les heureux qualifiés pour la dernière épreuve. Si vous n'êtes pas parmi ceux-ci, c'est certainement que vous n'avez pas disputé les demi-finales. Mais vous pouvez encore tester votre force : en voici les questions... et les réponses !

Les demi-finales du championnat se sont déroulées le 19 mars ; plus de trois mille candidats étaient présents dans les quarante centres (sans compter les 250 surveillants). À l'arrivée, 167 élus pour une finale qui devrait être à la hauteur des premiers tours (voir la liste des qualifiés). Vous trouverez plus loin les six jeux-problèmes communs aux lycées, professionnels et « grand public ». Il fallait 4 points à un lycéen pour être sûr d'être qualifié, 5 points pour le grand public, 5 points et 17 coefficients pour les professionnels. Quel aurait été votre score ?
Même si vous n'êtes pas autorisé à jouer la finale, n'oubliez pas de réserver les 8 et 9 juillet. Vous pouvez en effet disputer le concours parallèle en même temps que les finalistes, et sur les mêmes jeux. Inscrivez-vous à la FFJM, 7, square Villaret de Joyeuse 75017 Paris (engagement : 100 F, mais il y aura des prix !). Et si vous ne pouvez pas faire le déplacement pour Paris, vous avez encore la possibilité de jouer en temps réel sur minitel 36-15 APMEP. Retenez bien les dates : vendredi 8 juillet et samedi 9 juillet à Paris.
Attention : aucun renseignement ne pourra être donné par téléphone. Pour toute question concernant le championnat écrivez à la FFJM (voir adresse ci-dessus).



RÉSULTATS DU CONCOURS JEUX & STRATÉGIE

Autre résultat : le classement du concours *J&S*. Rappelons que ces prix sont réservés à ceux qui ont répondu aux éliminatoires du championnat.

Les lauréats ont, évidemment, trouvé les six bonnes réponses. Mais seul Lucien Pianaro a su répondre à la question subsidiaire et trouvé l'ordre décroissant de difficulté des questions : 6, 2, 3, 4, 1, 5.

En effet, beaucoup d'entre vous se sont cassé les dents sur le problème intitulé « Les Deux amis ». Surprenant...

Quant au prix spécial *J&S* (un billet d'avion d'une valeur de 5 000 F sur les lignes d'Air France), nous ne connaîtrons, bien sûr, le gagnant qu'à l'issue de la finale : il ne sera décerné que si le vainqueur du championnat s'est qualifié par l'intermédiaire de *J&S*. Rappelons les prix :

Du 1er au 5e : une collection complète des livres *J&S* (sept livres parus — Éditions du Rocher).
Du 6e au 15e ; un abonnement d'un an à *J&S*.
Du 16e au 50e : le livre « 50 jeux avec du papier et des crayons » de François Pingaud (collection *J&S* — Éditions du Rocher).

LES GAGNANTS *J&S*
1er : PIANARO Lucien, Annecy-le-Vieux ; 2e : DENOST Jean-Pierre, Le Taillan-Médoc ; 3e : BRODIN Jacques, Châlons/Marne ; 4e : AUQUE Charles, Clermont-Ferrand ; 5e : SEGOUFIN Luc, Saint-Maur ; 6e : TESTE Pierre, Versailles ; 7e : HUALDE Jean-Marc, Le Chesnay ; 8e : LAMBRY Jean-Christophe, Paris ; 9e : WATTEZ Olivier, Talence ; 10e : ASSUMEL-LURDIN Bernard, Lyon ; 11e : DUVOISIN Jean-Marc, Pully/Suisse ; 12e : HENRY Gilles, Presles ; 13e : FAUR Jean-Paul, Bondy ; 14e : CHAUGNE Rémy, Issy-les-Moulineaux ; 15e : DECOSSAS Michel, Niort ; 16e : LABARTHE J.-J., Bures/Yvette ; 17e : LEYNAUD Sylvain, Aubenas ; 18e : BRACONNIER Jean, Beauvais ; 19e : LELOUP Patrick, St-Sébastien ; 20e : CREZE Gérard, St-Michel/L'Herm ;21e : VERT Patrick, Vichy ; 22e : HERITIER Frank, Saint-Étienne ; 23e : FOURNIER Yves, Paris ; 24e : JENNEQUIN Philippe, Franconville ; 25e : FIETER Guy, Paris ; 26e : LEPICIER Jean-Marc, Nozay ; 27e : GOREAUD François, Ifs Bourg ; 28e : WEINACHTER Patrick, Sens ; 29e : FERRER Jean-Pierre, Saint-Raphaël ; 30e : CHAUNIER Claude, Mions ; 31e : PILARSKI Marc, St-Gratien ; 32e : BROCHARD Patrice, Bourg-Achard ; 33e : OWHADI Éric, Montpellier ; 34e : SÉJOURNE Bernard, Le Pecq ; 35e : SPECKLIN Benoît, Grenoble ; 36e : GUILBERT Laurent, Ifs ; 37e : ALBENGE Jean-Jacques, Mantes-la-Jolie ; 38e : TISSIER Alain, Montfermeil ; 39e : PERRE Christophe, Le Puy ; 40e : LE GOFF Jacques, Perros-Guirec ; 41e : LE ROY Joël, La B. de Sillingy ; 42e : SAUVIAT Alain, Limoges ; 43e : HURTUT Claude, St-Avold ; 44e : SENART Bruno, Fourqueux ; 45e : COLIN Marcel, Montrouge ; 46e : APSE Alfred, Orléans ; 47e : OLIVARI Philippe, Bourget-du-Lac ; 48e : LADAME Pierre, La Seyne/Mer ; 49e : MOUSSAOUI Michel, Bobigny ; 50e : BIGNON Frédéric, Rouen.

LISTE DES QUALIFIÉS

Voici la liste des vainqueurs des demi-finales par catégorie, suivi du numéro du centre.

• Collégiens (6e, 5e) :
MUSNIER Laurent, Hyères (83) ; SARFATI David, Levallois-Perret (75A) ; VOISIN Fabien, La Chapelle-sur-Erdre (44) ; ORIOL Manuel, Eybens (38) ; LELIÈVRE Samuel, Biot (06) ; MAURER Sébastien, Valbonne-Sophia-Antipolis (06) ; RIGALDIES David,

Onet-le-Château (15) ; SIFIS Mathieu, Port-St-Louis-du-Rhône (30) ; BOSSARD Nicolas, Les Sables-d'Ol. (44) ; RENARD Olivier, Du Fliers (62) ; PERBEN Simon, Octeville (35) ; PARENT Mélanie, Sedan (08) ; DEBUF Stéphanie, Le Havre (76) ; LIDOLFF Marie, Tichwiller (67) ; FRESQUET Céline, Alençon (61) ; CARISMENT Damien, Rémilly (57) ; LOZAC'H Ilone, Grenoble (38) ; SIBELLE Guillaume, Torcy (77) ; VERN Gwenaël, Froideconche (25) ; NOURRY Samuel, La Chapelle-Saint-Erche (44) ; VERDURE Hugues, Tavers (41) ; DOLIGEZ Thomas, Amiens (80) ; DERDEYN Gaël, Malain (59) ; CONVERT Nicolas, Lentigny (69) ; SIRE David, Dignac (16) ; ROINEL Catherine, Vagney (54) ; BUZER Lilian, Oroinge (30) ; LAISSAC Olivier, Gambais (75B) ; TAILLARDAT Julien, Moulins (63) ; PEYRAL Mathieu, Beaulieu-sur-Dordogne (15) ; LIGNON Olivier, Lalbenque Cremps (15) ; LEFEVRE Vincent, St-Thérèse-Rambouillet (75A).

• **Lycéens :**
PIOCH Nicolas, Paris (75B) ; COUVERT Claude, Villeruneuve (75B) ; SANCHEZ Bruno, Mont-Saint-Aignan (76) ; SAIDENBER Guy, Chaville (75B) ; THOUVENIN Guilhem, Ollioules (83) ; GOUNIN Yves, Sanary (83) ; L'APP Philippe, Soult (67) ; SARFATI Steeve, Paris (75A) ; RIDEAU Jean-François, Douvres-la-Délivrande (61) ; CHEDOTAL Frédéric, Lorient (56) ; BENVENISTE Laurent, Rennes (35) ; PROUVOST M., Longueunesse (62) ; TRAISNEL Philippe, L'Arbret (62) ; CHAMBERT Loïc-Antoine, Bruxelles, Belgique (08) ; DEMARTY Joël, N-D-de-Bondeville (76) ; HIRSINGER Laurent, Feldkirch (68) ; GOREAUD François, Ifs-Bourg (67) ; RACZYNSKI Cécile, Metz (57) ; FAUCONNIER Regenald, Graveline (56B) ; COMPARAT Daniel, Grenoble (38) ; GUILLOT Jean-Luc, Sarcelles (95) ; LHUOT Valéry, Autun (21) ; FAVEZ Bertrand, Bourgneuf-en-Retz (44) ; GILLE Catherine, Orléans-La Source (41) ; BUGEAUD Yann, Lanester (56) ; COLDRAY Joël, Thuir (66) ; GUINOT Hervé, Sens (10) ; DURIX Jean-Michel, Lyon (69) ; WOLF Thierry, Thonon-les-Bains (76) ; COUSTILLAS Christian, Périgueux (16) ; BALLAUD Sébastien, Laxou (54) ; AUDIGIER Jean-Marie, Aubenas (30) ; DUBOURG Alexis, Damazan (33) ; BARBIER Gilles, Angers (49) ; BOTBOL Michaël, Nanterre (92) ; GUILLOU Franck, Dourdan (91) ; DEMOMSANT Gilles, Paris (75B) ; SAINT-JEAN Frédéric, Paris (33).

• **Professionnels :**

DE LA FOUCHARDIÈRE Jacques, Frépillon (95) ; CLAIRER Christophe (83) ; BRACONNIER Jean, Beauvais (80) ; FAVRE Jean-Claude, Belmont/Lausanne, Suisse (74) ; MOULIN Daniel, Le Bourget-Le-Lac (38) ; BRUCHE Gérard, Vireux Vallerand (08) ; HOURCADE François, Frignicourt (10) ; LEROY Jacques (18) ; LUC Hervé, Ste-Foy-la-Grande (33) ; TASTET Marc, Dax (33) ; DECULTOT Olivier, Fécamp (76) ; DUCAROUGE François, Lyon (69) ; STEF André, St-Cloud (92) ; DE ST-ÉTIENNE Alain, Orsay (91) ; CREHANGE André, L'Hay-les-Roses (75B).

ROLLAND Maria, Toulouse (31) ; REYNAUD Raphaël, Corbières (04) ; DE LEGLISE Clémentine, Nay (33) ; MORAND Éric, Boeil-Bezing (33) ; AUGAS Céline, Châtellerault (79) ; HERGAULT Olivier, Cholet (49) ; GAUTRON Florence, Sèvres (92) ; LEITE Antoine, Villejuif (75B) ; TABET Imad, Paris (75A).

• **Collégiens (4e, 3e) :**
PINARD F., Limeil-Breuvannes (75B) ; ANDRE Denis, Croissy-sur-Seine (75B) ; KROPTHOEP Cédric, Criquetot-L'Egreval (76) ; DE DORTAN François, Le Havre (76) ; MARCHAND Olivier, Saint-Cloud (92) ; MARTIN Emmanuel, Luigolsheim (67) ; AUDEOUD Jérôme, Masevaux (67) ; GRAND Denis, Morance (69) ; GUILLEMOT Marc, Rennes (35) ; LE RICHE Yann, Louviers (61) ; KERVRON Michaël, Louviers (61) ; DUCOULOMBIER Yannick, Tourcoing (59A) ; OSTELLARI Patrick, Blénod (54) ; LAESSER Jacques, La Chaux de Fonds, Suisse (87) ; BUSAC Pascal, Dieulefit (38) ; CABUZEL Thierry (62) ; WLOCZYSIAK Stéphane, Le Mesnil-Villeman (35) ; AMBROISE Jean-Pierre, Notre-Dame-de-Reims (08) ; JARLAUD Vincent, Le Havre (76) ; LEDIG Benfeld (67) ; MARQUER Olivier, Lisieux (61) ; BRUNET David, Morhange (57) ; EYROULET A., Montboucher (88) ; AFFRICAIN Véronique, Savigny-le-Temple (77) ; LEBRUN Régis, Jouy-le-Moutier (95) ; DA-CUNHA Éric, Saint-Apollinaire (21) ; SAGUIN Pascal, Besançon (25) ; KERGROAC'H Yoïc, La Chapelle-sur-Erdre (44) ; BOROT Éric, Champs-sur-Yonne (41) ; DENOUAL Sébastien, St-Meen-le-Grand (56) ; DESESQUELLES Benoît, Amiens (80) ; COBENA Rémi, Pia (11) ; DUVAL Fabrice, Bompas (11) ; COUSYN Jocelyne, Tourcoing (59A) ; RIFFORD Ludovic, Raonne (69) ; GUITTARD Olivier, Chamonix (74) ; SOULIER Laurent, Thenac (16) ; TROMBINI Gérard, Vagney-Gerbamont (54) ; PEJOT Jérôme, Pideux (30) ; SEGONDY Tanguy, Blagnac (31) ; BOVET Yves, Carros (06) ; NDOBO-EPOY Frédéric, Bordeaux (33) ; BRUNET Éric, Cholet (49) ; MARGULICI Jean-David, St-Cloud (92) ; PETREQUIN Denis, Villebon-sur-Yvette (95) ;

• **Grand-public :**
BARBIER Denis, Paris (75B) ; AVAZERI Éric, Paris (75B) ; BEZARD Bruno, Paris (75B) ; LAGANIER Laurent, Paris (75A) ; LECLERC Pascal, Barentin (76) ; PETITJEAN Frédéric, Souffelweyersheim (67) ; KERJAN Loïc, Metz (57) ; SPECKLIN Benoît, Grenoble Cedex (38) ; POISSON Christian, Plesse (44) ; POMMIER Laurent, Épinay-sur-Seine (93) ; SCHMIDT Guillaume, Luzarches (95) ; WILMS Philippe, Belgique (59A) ; BETTOLI Bruno, Frandeville (69) ; MICHOT Laurent, Nancy (54) ; BERGUES Laurent, Toulouse (31) ; DUCLAUD Pascal, Colombes (92) ; TARZE Robert, Palaiseau (91) ; MOREAU-DE-ST-MARTIN Jean, Paris (75B) ; BELARD Michel, Cusset (63) ; ROMON Christian, Carrières-sur-Seine (75A) ; FOURNIER Alain, St-Martin-les-Boulogne (62) ; LE TALLEC Guillaume, Paris (75B) ; PAYEN Jean-François, Paris (75B) ; KOCHER Yves, Paris (75B) ; CHRYSOSTHOME Gérard, Dijon (21) ; MAGNUSSON Stéphane, Thonon-les-Bains (74) ; LE HOUCQ Roland, Paris (75B) ; DARRE Laurent, Soyaux (16).

RIME AU CARRÉ

(Coefficient 4)

Trouvez les nombres A de six chiffres (le premier n'est pas nul), ne se terminant ni par 0, ni par 1, dont le carré se termine par les chiffres de A.

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

LA ROCADE CIRCULAIRE

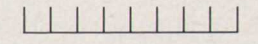
(Coefficient 3)

Quatre maires décident la construction d'une rocade circulaire reliant leurs quatre villes. Las ! Les quatre villes ne sont pas situées sur un même cercle. Ils demandent alors à un bureau d'étude de tracer un cercle passant à égale distance de leurs villes. Quel est le nombre maximum de projets géographiquement différents qui répondent à la question ?

NOMBRES ACTIFS

(Coefficient 6)

On écrit la liste des 1988 premiers nombres entiers : 1-2-3-4 .....: 1988. Puis, on raye les deux premiers, et on écrit leur somme au bout : 1-2-3-4 ..... 1988-3. On raye alors les deux premiers nombres actifs (non rayés), et on écrit leur somme au bout : 1-2-3-4-5 ..... 1988-3-7.
On continue de la même façon jusqu'à ne plus disposer que de deux nombres actifs à rayer. Quelle est la somme de tous les nombres écrits depuis le début (y compris les 1988 premiers) ?



L'ANCÊTRE
(Coefficient 1)

Un Bourguignon fait faire son arbre généalogique. Il s'aperçoit que lorsqu'on divise l'année de naissance de son arrière-grand-mère par l'année d'arrivée en Bourgogne de son ancêtre, barbare burgonde, mais néanmoins sympathique, on trouve : 4,234234...

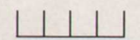
En quelle année l'arrière-grand-mère est-elle née ?

Après réduction, on obtient :
$10d \equiv 20$ (mod. 100)
soit $d \equiv 2$ (mod. 10),
d'où d=2. Notre nombre se termine par 25.
Soit c le chiffre des centaines. On doit avoir :
$(100c+25)^2 \equiv 100c+25$ (mod. 1000),
ce qui implique : $100c \equiv 600$ (mod. 10000), et c=6. Et ainsi de suite.

n	a_n	$(a_n)^2$	$(a_n)^2 - a$	$((a_n)^2 - a)/10 = q_n$	u_n	a_{n+1}
1	5	25	20	2	2	25
2	25	625	600	6	6	625
3	625	390625	390000	390	0	0625
4	0625	390625	390000	39	9	90625
5	90625	12890625	12800000	...128	8	890625

HISTOIRE DE PEUGEOT
(Coefficient 2)

« Tiens, c'est curieux, rugit Léo. Cette 305 a un numéro d'immatriculation intéressant. Que j'ajoute 304 ou 405 à ce nombre, le résultat est un carré parfait ! » Quel est ce nombre ?



ADDITION MARTIENNE
(Coefficient 5)

L'addition martienne de deux nombres (notée*) consiste à les additionner, et à ajouter leur produit. Ainsi 3*5 = 23.
Une calculatrice, ramenée de Mars par M. Spock, opère de la manière suivante : chaque fois que l'on introduit un nombre, elle calcule son addition martienne avec le nombre précédemment affiché, et affiche le nouveau résultat. Pour la mise en marche, on peut lire 0.
M. Spock introduit successivement quatre nombres entiers naturels non nuls, en ordre croissant (au sens large), A, B, C, D. Il parvient au résultat 1988.
Déterminez A, B, C, D.

A : B :

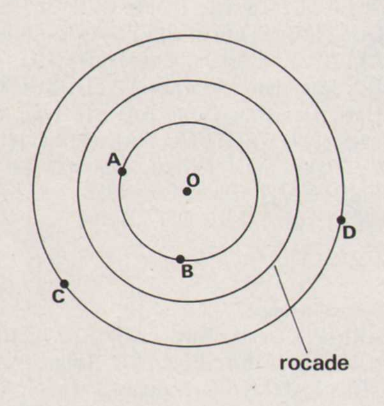
C : D :

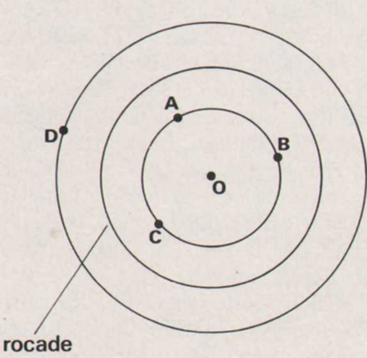
SOLUTIONS

RIME AU CARRÉ
Si un nombre se termine par le même chiffre que son carré, ce dernier chiffre est nécessairement 5 ou 6 (ou 0 ou 1, mais exclus par l'énoncé).
Supposons que ce soit 5.
Si d est le chiffre des dizaines, le carré de 10d+5 se termine par 10d+5. Écrivons ceci à l'aide de congruences :
$(10d+5)^2 \equiv 10d+5$ (mod. 100)
Rappelons que la notation $x \equiv y$ (mod. m) signifie que la différence x−y est divisible par m.

On peut bâtir un raisonnement analogue à partir de 6 au lieu de 5 comme dernier chiffre. On voit qu'à chaque étape le chiffre des dizaines, puis des centaines, est parfaitement déterminé ainsi que tous les chiffres ultérieurs. D'où les deux solutions :
890625 et 109376

LA ROCADE CIRCULAIRE
Supposons le problème résolu, et la rocade circulaire construite, passant à égale distance des quatre villes. Il n'est pas possible que ces quatre villes soient toutes extérieures, ou toutes intérieures, à cette rocade, sans quoi elles seraient situées sur un même cercle. Il y a alors deux cas : ou bien deux sont d'un côté de la rocade et les deux autres de l'autre côté, ou bien trois sont d'un côté et la quatrième de l'autre côté.

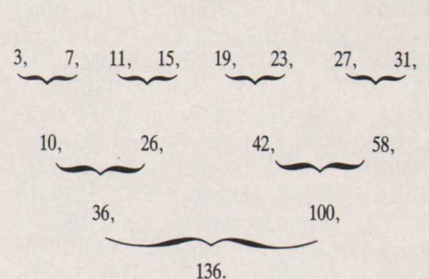




Dans le premier cas, le centre O de la rocade est à l'intersection des médiatrices de AB et CD. Dans le second cas, ce centre est le centre du cercle circonscrit à ABC.
Réciproquement, ces remarques permettent de construire la rocade :

Première méthode : la médiatrice de deux des points, mettons A et B, coupe en O la médiatrice des deux autres, C et D.
On a OA = OC car les quatre points ne sont pas cocycliques. Le rayon de la rocade est : (OA+OC). Mais on a trois manières d'associer les quatre points ABCD par paires : AB et CD, AC et BD, AD et BC. Ceci peut fournir trois solutions.
Deuxième méthode : on construit le cercle circonscrit au triangle ABC, de centre O, de rayon R = OA=OB=OC.
On a OD = R et le rayon de la rocade est (R+OD). Mais au lieu de choisir ABC, on aurait pu prendre ABD, ACD, BCD : quatre solutions.
Conclusion : si ces solutions ne coïncident pas, il peut y avoir jusqu'à sept projets différents.

NOMBRES ACTIFS
Chaque fois que l'on barre deux nombres, on en écrit un. Si l'effectif de la liste était une puissance de 2, par exemple 16, au lieu de 1988, tout porte à croire que ce serait plus simple. Et de fait, on verrait ceci :



Puisque $16=2^4$, nous avons 5 étages. Chacun des étages a la même somme, qui est la somme des nombres de la liste initiale, soit 136, et la somme totale est donc :
136 × 5 = 680.
La même situation se représentera chaque fois que l'effectif de la liste initiale sera une puissance de 2, soit 2^n. Si S est la somme de cette liste, la somme totale de tous les nombres écrits sera : (n+1)S.
Par malheur, 1988 n'est pas une puissance de 2. Mais au cours du processus, l'effectif des nombres actifs, non barrés, diminue sans cesse puisqu'on en barre deux pour en écrire un. De façon plus précise, la plus grande puissance de 2 contenue dans 1988 est $2^{10} = 1024$, et l'on a :
$1988 = 2^{10} + 964$.

Le double de 964, c'est 1928 : quand on aura barré les 1928 premiers nombres de la liste des 1988 du début, on en aura écrit 964 nouveaux à la place, et l'effectif des nombres actifs sera alors :

$1988 - 1928 + 964 = 1024 = 2^{10}$.

L'aspect de la liste sera le suivant :

1,2,3,4,....1926,1927,1928...
1928 nombres barrés

1929,... 1987,1988 — 60 nombres
3,7,...3853 — 964 nombres
1024 nombres actifs

Puisque chaque nouveau nombre écrit est égal à la somme des nombres que l'on a barrés pour l'écrire, la somme des nombres actifs à une étape quelconque est égale à la somme initiale, soit :

$$S = \frac{1988 \times 1989}{2} = 1\,977\,066.$$

À ce stade, nous aurons donc 2 nombres actifs de somme S, avec $n = 10$ et $S = 1\,977\,066$.

La somme de ces nombres et leurs « descendants » sera $(n+1)S$ d'après ce que nous avons vu ci-dessus, autrement dit :

$11 \times 1\,977\,066 = 21\,747\,726$.

Pour obtenir la somme totale demandée, il faut ajouter la somme des 1928 premiers nombres barrés, soit :

$$\frac{1928 \times 1929}{2} = 1\,859\,556$$

On trouve donc pour finir : 23 607 282

L'ANCÊTRE

Posons $X = 4{,}234234...$,

il vient :

$1000X = 4234{,}234\,234...$

et en conséquence :

$1000\,X - X = 4\,230$, d'où :

$$x = \frac{4\,230}{999}$$

Sous forme de fraction irréductible, ce nombre vaut :

$$x = \frac{470}{111}$$

$$\text{Donc } x = \frac{470}{111} = \frac{940}{222} = \frac{1\,410}{333} = \frac{1\,880}{444} = \frac{2\,350}{555} = \dots$$

Dans cette liste, le seul numérateur qui puisse fournir une date de naissance raisonnable pour une arrière grand-mère moderne est 1880 : c'est la réponse cherchée, et le sympathique Burgonde est arrivé en Bourgogne en 444.

HISTOIRE DE PEUGEOT

Soi x le numéro cherché. L'énoncé affirme que : $x + 304 = y^2$ et $x + 405 = z^2$, où y et z sont des nombres entiers naturels. Par soustraction, il vient :

$z^2 - y^2 = 405 - 304 = 101$, soit :

$(z - y)\,(z + y) = 101$

Mais 101 est un nombre premier. S'il est le produit de deux entiers, c'est que l'un est égal à 1 et l'autre à 101. Ceci s'écrit :

$z - y = 1,\ z + y = 101$.

D'où $y = 50$ et $z = 51$, et enfin :

$x = y^2 - 304 = 2\,500 - 304 = 2\,196$

Le numéro est 2 196.

ADDITION MARTIENNE

La définition de l'addition martienne conduit à :

$(A*B) + 1 = 1 + B + AB + 1 = (A + 1)(B + 1)$.

Par conséquent :

$(A*B)*C) + 1 = ((A*B) + 1)\ (C + 1) = (A + 1)\,(B + 1)\,(C + 1)$.

Il en résulte d'ailleurs que l'addition martienne est associative et commutative, comme notre bonne vieille addition terrienne !

On a enfin, pour la même raison :

$(A*B*C*D) + 1 = (A + 1)\,(B + 1)\,(C + 1)\,(D + 1)$.

Et puisque $A*B*C*D* = 1\,988$,

il vient :

$(A + 1)\,(B + 1)\,(C + 1)\,(D + 1) = 1\,989$,

avec $1 < A + 1 \leqslant B + 1 \leqslant C + 1 \leqslant D + 1$, d'après l'énoncé.

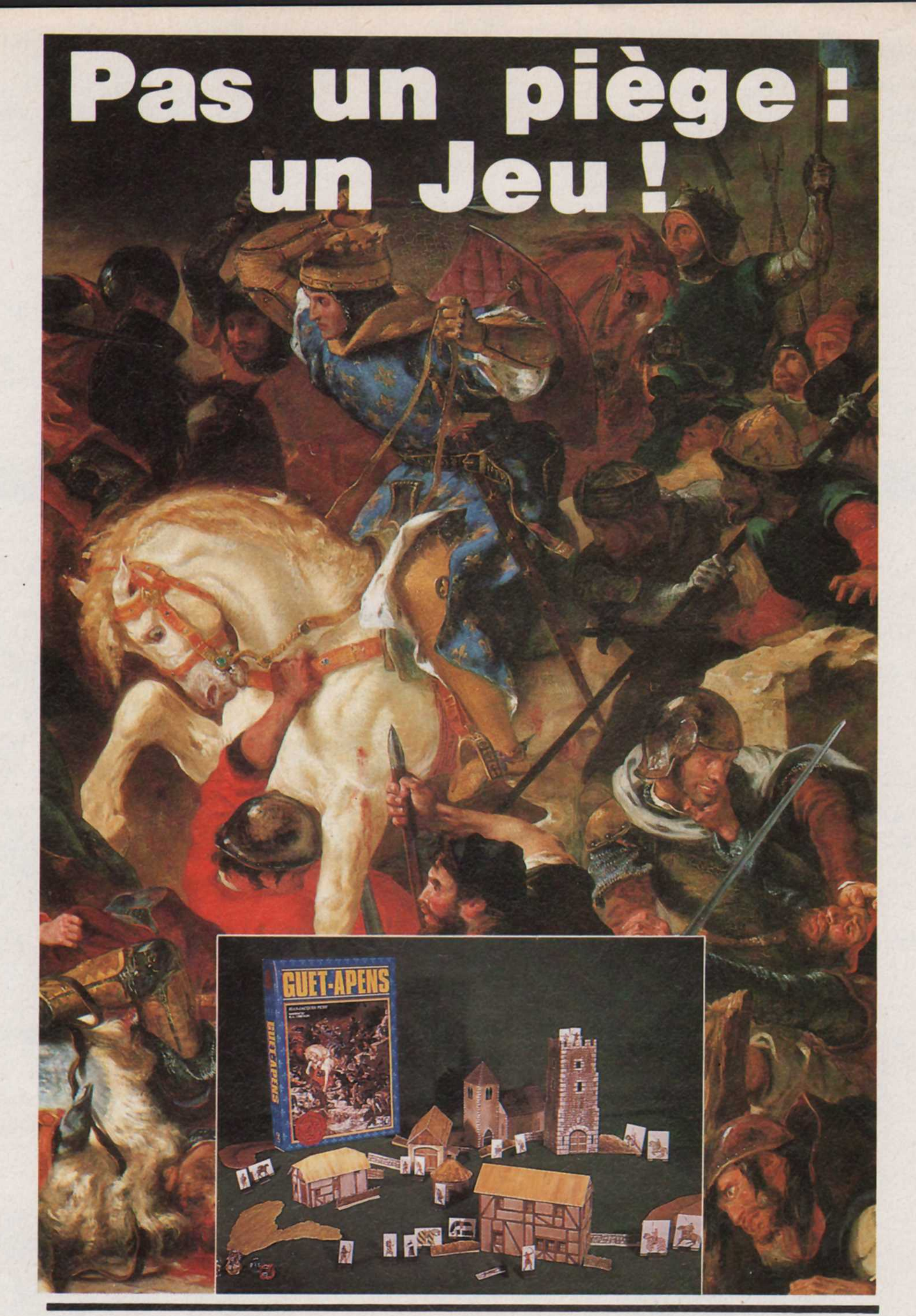
La décomposition en facteurs premiers de 1 989 donne :

$3^2.13.17$ et le seul moyen de mettre ce nombre en forme d'un produit de quatre facteurs non décroissants plus grands que 1 est :

$A+1 = 3,\ B+1 = 3,\ C+1 = 13,\ D+1 = 17$,

autrement dit :

$A = 2,\ B = 2,\ C = 12,\ D = 16$



GUET-APENS

En vente dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon à découper

Je désire recevoir GUET APENS

Je joins mon règlement de 265 F (240 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES
5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
Code postal ____________ Ville ____________

JS51

MICHEL BRASSINNE

LE SCEPTRE D'OÏGOUR

AVENTURE-SOLO

Un crayon, un dé, une gomme et vous êtes prêt pour l'aventure ! Parviendrez-vous à redonner courage aux villageois d'Erstal pour qu'ils se révoltent victorieusement contre les sorciers de Wurm ? Pas évident. Allez ! Votre destin vous attend. En route !...

Au pied de la montagne, dans les premières lueurs de l'aube, le village d'Erstal paraît sommeiller. Pourtant, à y regarder de plus près, une étrange activité règne sur la grand-place. Des villageois en guenilles forment un cercle autour d'un vieux chef. Le silence vient de se faire dans l'assemblée. Le vieil homme décharné, à demi allongé, l'œil humide et noir de colère, tendant vers chacun un doigt accusateur, leur tient ce qui sera son dernier discours :

"Pendant près d'un an, nous avons tous été victimes des brigands, dirigés par Roguenart. Nos récoltes ont été volées, et nous avons connu la misère. Peu après, les sorciers de Wurm sont arrivés. vous avez écouté leurs paroles et vous les avez crus. Leur présence a sans doute chassé les brigands. Mais fallait-il pour autant que vous renonciez aux dieux coutumiers que vos pères vénéraient ! Vous adorez maintenant un dieu vivant que vous nommez Wurm et que vous n'avez jamais vu. Les sorciers vous soumettent à de tels tributs que vous travaillez désormais comme des esclaves, sans profiter des fruits de votre labeur. Chaque fois que germe en vous un sentiment de révolte, vous êtes en proie à d'abominables visions. Vous êtes devenus des bêtes ! C'en est assez ! L'un d'entre vous va partir en votre nom à tous et ramener la seule arme susceptible de vous rendre plus forts que tous ces prétendus sorciers : le sceptre d'Oïgour. Le seul objet connu qui confère la force à trois lieux de sa présence. Je vais le désigner parmi vous et il accomplira ce qui doit advenir."

Le bras du vieil homme a parcouru un arc de cercle, provoquant une vague dans la foule apeurée. Il a souri et son doigt tremblant s'est arrêté sur vous. Oui, vous, Sandjirk, fils de Soudjiouk.

Vous vous êtes approché et penché sur le vieil homme. Vous parlant à l'oreille, il a dit : *"Sandjirk, va chercher le sceptre d'Oïgour chez mon ami Illuz, qui est le chef de la ville de Den. Cela donnera force et courage aux villageois pour se révolter. Et c'est là l'essentiel. Mais surtout, rapporte toutes les preuves possibles de l'imposture des sorciers. Ce sont des voleurs. Va, Sandjirk, va."* Le vieux chef s'est éteint sur ces mots. Le jour se lève et le destin d'Erstal est entre vos mains.

Une clameur d'angoisse a parcouru la foule. Les sorciers ont surgi, un fouet en chaque main, leurs robes noires ceinturées de métal claquant au vent, et ont dispersé les villageois comme un troupeau de rats. Puis, vous sachant désigné par le vieux chef, ils se sont tournés vers vous. Et vous êtes là, seul, sur la place du village. Que faites-vous ?...



LE JEU

matériel : munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et d'un ou deux dés à six faces. Vous noterez les principales informations relatives au jeu sur votre feuille de personnage (notée FP par la suite).

les dés : dans le texte, l'abréviation "1D6" signifie que vous devez "lancer

un dé à six faces". Si vous lisez, par exemple, "2D6+3", cela signifie que vous devez lancer deux fois le dé, faire la somme des points apparus et ajouter 3. Si vous n'avez pas de dé, utilisez la table de tirage que nous avons conçue à votre intention (figure 1).

but du jeu : ramener le sceptre d'Oïgour, des informations et des preuves contre les sorciers pour déclencher la révolte des villageois dans les meilleures conditions possibles. Vous devrez triompher lors du combat final entre sorciers et villageois.

description : cette aventure se décompose en trois parties que nous avons nommées la Fuite d'Erstal, la Route de Den et le Retour à Erstal.

3	4	2	4	1	5	2	4	5	1	5	3	2	6	5	1	6	3	1	6
5	2	4	3	6	3	4	2	6	3	2	6	4	3	6	3	3	6	4	3
4	5	2	5	1	4	1	5	1	4	4	5	6	2	4	1	5	3	6	3
6	1	3	5	1	5	3	2	2	5	2	1	5	3	5	3	1	4	1	1
3	6	4	2	5	3	2	6	1	6	3	6	2	6	1	6	3	2	6	3
4	1	6	4	6	3	1	2	6	2	6	1	3	1	3	1	6	4	6	6
4	3	1	4	1	2	6	4	2	3	3	2	6	2	3	3	1	6	3	2
2	5	3	1	2	6	4	1	5	2	1	5	2	4	1	5	4	2	5	1
3	6	5	3	4	2	1	6	2	4	3	4	3	5	4	3	2	1	5	4
4	1	6	5	5	3	6	2	4	1	4	3	2	5	5	3	3	5	2	2
1	6	2	5	4	1	3	6	2	5	3	3	6	6	2	1	5	2	3	5
6	2	4	6	2	6	4	5	4	1	4	1	2	4	3	3	2	4	4	1
2	6	5	1	5	1	5	2	2	6	3	6	4	2	1	3	5	2	1	4
3	5	2	6	4	5	1	5	4	1	4	1	6	3	4	6	2	4	3	3
4	6	4	4	2	6	1	6	2	6	3	3	6	6	2	1	5	3	4	1
3	2	6	4	4	2	4	6	5	2	6	5	2	2	6	3	6	4	1	6
5	4	4	1	2	5	4	1	5	6	1	5	3	1	5	1	5	3	1	3
3	6	2	5	6	2	6	5	2	6	6	2	5	6	2	6	1	5	5	6
1	2	4	6	5	5	1	1	1	4	1	3	5	6	1	5	5	3	5	1
5	3	4	3	2	4	4	3	4	3	2	5	3	5	1	4	5	4	1	4

Figure 1. *La table de tirage aléatoire*

Si vous n'avez pas de dé, utilisez la table de tirage ci-dessus. Le plus simple est de pointer un chiffre au hasard. Mais...l'œil conduit parfois le doigt avec insistance ! Si vous voulez vraiment tirer au hasard, nous vous proposons une autre procédure. Par exemple, vous avez pointé le 3 dans le coin en haut à gauche. Vous vous déplacez de trois cases vers la droite. Vous tombez sur 4. Vous vous déplacez alors de quatre cases vers le bas et vous tombez sur 2. Le résultat de votre "jet de dé" est 2. Arrivé au bord de droite ou d'en bas, on se reporte au bord de gauche ou d'en haut.

Il y a des règles communes et des règles spécifiques à chacune de ces parties. Il n'est pas nécessaire d'avoir lu toutes les règles pour entamer l'aventure.Lisez la règle de la Fuite d'Erstal et commencez tout de suite à jouer. Ensuite, une fois que vous serez parvenu à sortir du village, lisez la règle de la Route de Den et commencez votre quête. Enfin, lorsque vous serez de retour à Erstal, lisez la règle du Retour à Erstal et jouez.

principe : au début du jeu, le village d'Erstal se compose de cinquante villageois ayant chacun une Force de Combat (notée FC) égale à 1. La FC du héros que vous incarnez est également de 1. Les sorciers sont au nombre de vingt, mais ils sont beaucoup plus forts : leur FC est de 5 ! Le rapport des forces est défavorable aux villageois. Les conditions ne sont pas propices à leur révolte et un combat tournerait à leur désavantage. Votre objectif général est donc d'accroître votre FC, car votre propre FC est aussi celle des villageois. C'est votre FC que les villageois utiliseront lors du combat final.

la feuille de personnage : c'est l'endroit où vous "gérez" votre personnage en modifiant les paramètres qui le définissent. Vous y noterez, le moment venu, la nature de l'arme qu'il porte, ainsi que sa "force" et sa "discrétion", le nombre d'écus qu'il transporte, le contenu de son sac, certaines données relatives au temps qui s'écoule et sa Force de Combat. Celle-ci est représentée par une échelle comprenant de nombreux degrés, que vous noircirez au crayon lorsque cela vous sera indiqué. Votre FC sera de 2 lorsque les neuf degrés entre 1 et 2 auront été noircis. Elle sera de 3, lorsque les douze degrés qui séparent 2 et 3 auront été acquis. C'est dire que seule compte la partie entière de la FC.

votre personnage : Sandjirk a 10 Points de Vie (notés PV par la suite). Ils sont représentés par 10 cercles. Il peut en perdre et en regagner, mais ne peut jamais en avoir plus de 10. Si ses points de vie tombent à 0, il meurt et la partie prend fin immédiatement.Pour l'instant, marquez 10 dans la bourse qui est accrochée à sa ceinture. Ce sont ses écus. Vous modifierez cette valeur en suivant ses gains et pertes.

On commence !

Ayez sous les yeux le plan du village d'Erstal (figure 3). Reportez-vous tout de suite au chapitre La fuite d'Erstal. Bonne route Sandjirk !

LA FUITE D'ERSTAL

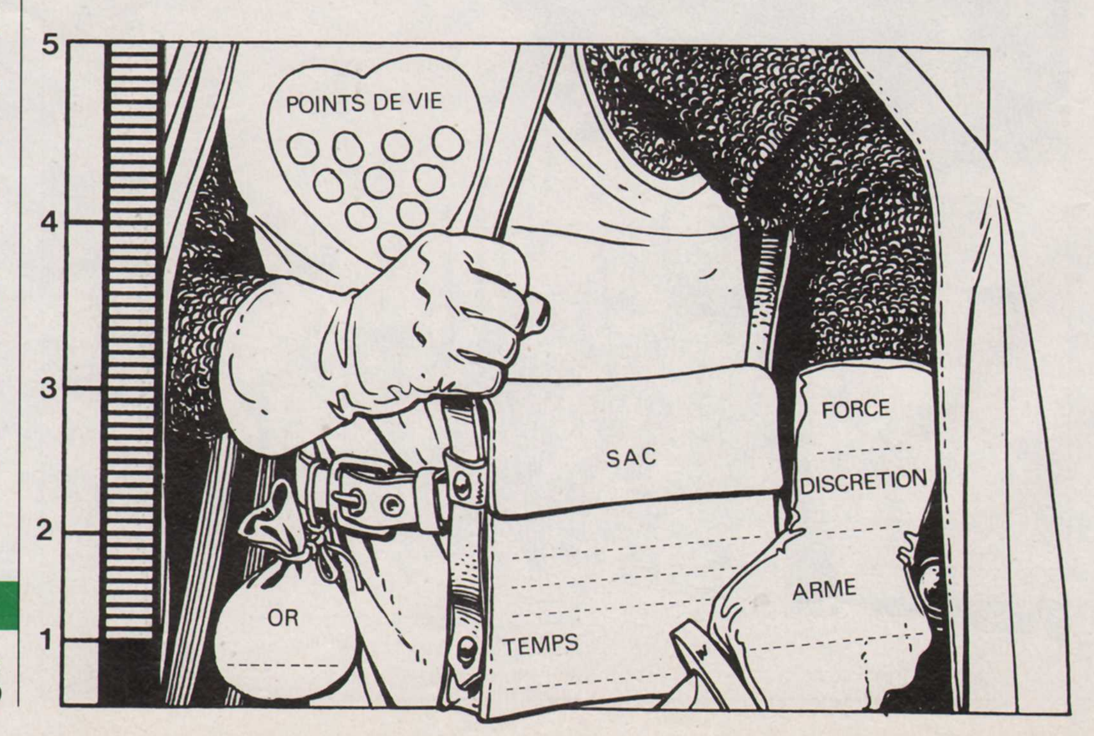
Le plan du village (figure 3) est divisé en trente-six cases, numérotées horizontalement et verticalement. Vous êtes en 3,4, près de la fontaine.La situation est la suivante : vous avez besoin d'informations et certains villageois (dont les maisons sont marquées d'un point noir et d'un nombre) sont susceptibles de vous les fournir. Mais les sorciers investissent le village rue par rue et maison par maison pour vous arrêter ! A vous de collecter des informations et de quitter le village sans vous faire prendre. Si vous y parvenez, reportez-vous au chapitre la Route de Den.

Le tour de jeu se décompose de la manière suivante : une action pour les sorciers et une action pour le héros.

• Mise en place d'une patrouille de sorciers : lancez 1D6 pour désigner une colonne et 1D6 pour désigner une rangée. Trois cas peuvent se présenter :

— si la case désignée est vierge, noircissez au crayon les rues de cette

Figure 2. *La feuille de personnage*



case. Cela signifie qu'une patrouille de sorciers surveille les rues de cette case. Elles seront moins facilement accessibles ;

— si les rues de la case désignée sont déjà surveillées, les sorciers investissent les maisons. Noircissez à l'aide de votre crayon les maisons de la case. Les sorciers occupent les maisons de la case, et elles seront plus difficilement accessibles. Si les maisons indiquées sont déjà occupées, relancez les dés;

— si la maison investie porte un point noir accompagné d'un numéro, la personne qui y habite se sauve. Lancez 2D6 pour connaître les coordonnées de la case où elle se rend et marquez l'une des maisons de cette case d'un point noir et du numéro de la maison investie. Si vous le désirez, vous pourrez rejoindre cette personne dans la nouvelle case où elle se trouve. Si le tirage de coordonnées indique une case dont les maisons sont déjà occupées, relancez les dés.

• Déplacez-vous vers une case voisine en franchissant l'un des côtés de celle où vous vous trouvez. Placez votre personnage dans l'une des maisons de la case dans laquelle vous vous êtes déplacé. Lors du passage d'une case à l'autre, plusieurs cas peuvent se produire :

— si la rue n'est pas surveillée, vous passez sans encombre et vous trouvez refuge dans une maison;

— si la rue est surveillée par les sorciers, lancez un1D6. Sur un résultat de 4 à 6, vous parvenez à entrer dans une maison sans vous faire remarquer. Sinon, vous êtes vu : lancez 1D6 pour tester vos chances de fuir. Sur un résultat de 4 à 6, vous parvenez à fuir. Dans ce cas, changez de case. Si vous ne parvenez pas à fuir, il y a combat. Commencez par lancer 1D6 pour connaître le nombre de vos adversaires.

Pour combattre, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, votre coup est réussi et vous tuez votre adversaire. Gommez la case. Si c'est raté, c'est vous qui êtes touché et vous devez vous retirer un point de vie. Au début de chaque tour de combat, vous pouvez faire une tentative de fuite. Si elle est réussie, changez de case;

— si vous parvenez à entrer dans une maison marquée d'un point, reportez-vous au numéro du paragraphe figurant à ses côtés. Chaque fois que vous verrez le signe □S, lancez 2D6 pour mettre en place une nouvelle patrouille de sorciers;

— par l'une des cases de bord, vous pouvez quitter le village. Reportez-vous alors au chapitre la Route de Den.

10. Vous êtes entré dans la maison d'Erwink, le conseiller de l'ancien chef. Il referme la porte sur vos talons et barricade portes et fenêtres. *"Comment puis-je t'aider, Sandjirk ?"*

— Vous lui parlez d'armes. □S, puis →12.

— Vous demandez une carte de la région. □S, puis →14.

— Vous demandez à parler à la rebouteuse du village. □S, puis → 16.

— Vous posez des questions sur le nouveau chef. □S, puis → 18.

12. *"Il faut aller chez Héphaïste, le forgeron* (en 20 sur le plan), *il a tout*

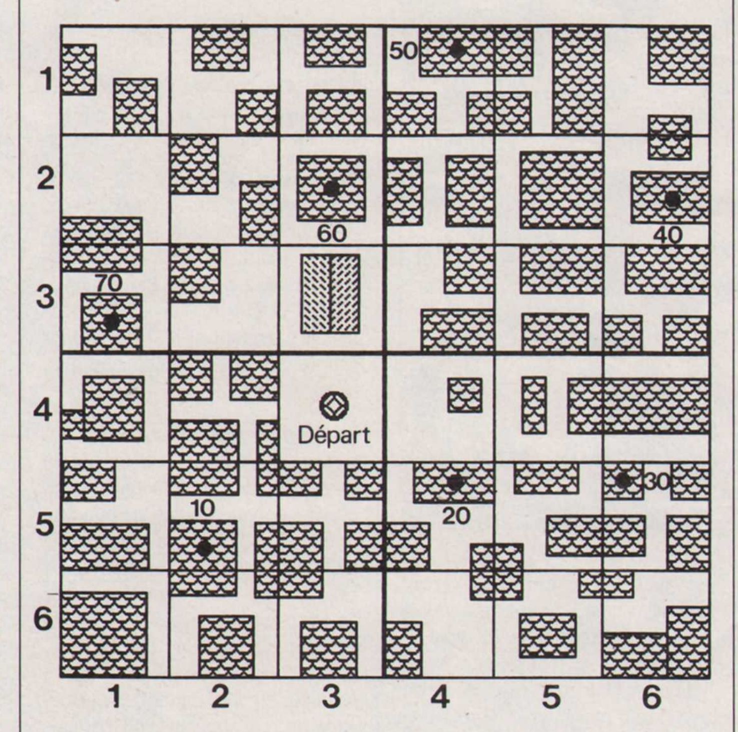


Figure 3. *Le village d'Erstal*

ce qu'il faut." Vous posez une autre question →10 ou vous sortez.

14. *Notre spécialiste est Lapiscrust. Il habite l'est du village* (en 30). *Il t'aidera.* Vous posez une autre question → 10 ou vous sortez.

16. *"Veux-tu vraiment cela ? C'est dangereux ! Elle habite le nord-est"* (en 40). Vous posez une autre question → 10 ou vous sortez.

18. *"C'est un traître ! Il laisse faire les sorciers et s'enrichit sur notre dos. Ne va surtout pas le voir, il te dénoncerait" ! Il habite le nord du village"* (en 70). Vous posez une autre question→10 ou vous sortez.

20. Héphaïste, le forgeron bat des fers à cheval qu'il poinçonne d'une fleur de lys. Il arrête d'actionner son soufflet en vous voyant arriver. *"Que veux-tu Sandjirk"*, vous dit-il immédiatement. *"Une arme"*, lui répondez-vous. Il sort un sac et vous laisse choisir une arme parmi les suivantes : dague (1,4), glaive (2,3) ou fléau d'armes (3,2). Lisez le paragraphe 72 avant de faire votre choix. *"Il existe d'autres armes, Sandjirk,* dit le forgeron, *va donc voir Hermina, la rebouteuse, elle habite le nord-est du village* (40). *A Den, il y a une confrérie des forgerons. Montre ton arme, ils t'accepteront."* Héphaïste vous salue et vous partez. □S et sortez.

30. Lapiscrust vous attendait, la porte de sa maison entrebaillée. Avant que vous ne disiez quoi que ce soit, il dit : *"Sandjirk, il faut que tu réussisses. Je t'ai préparé une carte de la région. J'ai un ami près de Den, il habite un marais, au-delà du volcan. Il s'appelle Ronlin. Il pourra t'aider si tu lui parles du papyrus. Allez, courage !"* Vous regardez par la porte entrebaillée et vous sortez.

40. *"Viens Sandjirk, viens"*, dit la vieille femme. Elle vous fait entrer dans un invraisemblable capharnaüm de fioles, d'alambics et de plantes à l'odeur âcre. *"Prends cette fiole de liquide bleu* (notez 127 sur votre FP) *et tu comprendras certaines choses, surtout si tu vas dans la montagne…Il te faut aussi des forces, hmm ? C'est ça ? Prends ce parchemin. Il est scellé. Ne l'ouvre que si tu es en grand danger et hurle ce qui est écrit dessus* (notez parchemin →130 sur votre FP). *Prends bien soin de cette bague"* (FP, notez "bague →138"). Elle vous donne un sac d'herbes marqué "génévox" (notez "génévox→128 sur FP) et dit : *"A faire prendre à tes ennemis".* Elle vous embrasse les mains et vous partez.

50. Un vieillard, ancien alchimiste, vous accueille gentiment. Il feint de ne pas vous reconnaître. Vous lui demandez de l'aide (→52). Il se râcle la gorge pour parler, vous attendez. □S puis →54.

52. *"Oui, oui, je vais te préparer quelque chose."* Vous attendez. □S, puis →56.

54. □S. Vous déchiffrez à grand peine ce qu'il dit : *"! éfac ed uep nu ut xeuv."* Vous dites oui (→52) ; non (→56) ou vous partez.

56. Il bricole près du feu et prend une casserole et →54.

60. C'est le jour de fermeture de la taverne, mais la porte est néanmoins entrouverte. Vous entrez. Le patron vous accueille. *"N'écoutez pas le vieux fou qui vous a désigné,* dit-il d'emblée. *Il faut suivre le chef actuel. Lui sait les choses. Prenez quand même ceci pour vous protéger.* Il vous donne une fiole (notez/FP, "fiole →127") contenant un liquide bleu et dit : *"Prenez-en si vous voyez des sorciers."* Vous partez.

70. *"Ah Sandjirk, enfin toi !,* vous accueille Yohimba. *Ne crois pas ce que l'on a pu te dire sur moi, je tente de calmer les sorciers du mieux que je peux. Mais je dois garder secrète mon action. Si tu veux en savoir plus, va voir mon ami Ezbol, le chef du village de Mevlar. Vas-y-vite !"* Vous partez.

72. Le premier chiffre correspond à la force de l'arme, c'est-à-dire aux dégâts qu'elle est susceptible d'occasionner à vos adversaires. Le second chiffre correspond à la "discrétion de l'arme" sur vous. Il est évident qu'il est plus facile de dissimuler une dague (discrétion 4) qu'un fléau d'armes (discrétion 2) ! Retournez en 20, faites votre choix, notez l'arme choisie sur votre feuille de personnage, ainsi que les chiffres qui l'accompagnent.



LA ROUTE DE DEN

Vous êtes parvenu à quitter Erstal en glanant le maximum de renseignements ? Bravo ! Mais votre quête ne fait que commencer. Votre personnage est maintenant sur l'une des huit cases voisines d'Erstal (voir la carte page 53). Choisissez celle qui correspond à l'endroit par lequel vous avez quitté la ville.

Chaque tour de jeu consiste à déplacer votre personnage vers une nouvelle case de votre choix.

Déplacements : à partir d'une case, vous déplacez votre personnage vers l'une de ses huit voisines, sauf s'il s'agit d'une case mer. Pour prendre la mer, il vous faudra une embarcation (voir "déplacement en mer", ci-après). Vous ne pouvez traverser les rivières que par les ponts ou les passages à gué qui vous seront indiqués, ou si l'on vous a appris à construire un radeau. Le ruisseau est franchissable en tout point.

A l'entrée dans une case, deux cas peuvent se présenter :

• S'il s'agit d'une case portant un point et une valeur numérique, reportez-vous immédiatement au paragraphe de texte portant ce numéro et lisez-le. Il se termine par un choix de comportement. A chaque choix, correspond une flèche suivi d'un signe ou d'un nombre :

— lorsque le choix est suivi d'une flèche et d'un nombre, allez lire le paragraphe correspondant. Par exemple, "→224", signifie qu'il faut aller lire le paragraphe 224 ;

— si votre choix se termine par →RT, cela signifie que vous devez "Retourner sur le Terrain". Dans ce cas, déplacez à nouveau votre personnage vers la case de votre choix ;

— si vous lisez le signe → §, cela signifie, qu'il vous faut retourner au paragraphe que vous avez lu en dernier ;

— si vous lisez "(T+1)", cela signifie qu'il faut ajouter 1 (un batonnêt !) dans la case "Temps" de votre feuille de personnage.

• S'il s'agit d'une case sans numéro, vous pouvez faire ou non une rencontre. Lancez 1D6.

Absence de rencontre :

— si vous êtes dans la nature (ou dans une case comportant un ruisseau, un cimetière ou des ruines), lancez 1D6; si le résultat est 1, 2 , 3 ou 4, vous ne rencontrez personne;

— si vous êtes sur une route ou un chemin et si le résultat est 1, 2 ou 3, vous ne rencontrez personne;

— si vous êtes dans une ville et si le résultat est 1 ou 2, vous ne rencontrez personne ;

— il n'y a pas de rencontre dans les cases de mer ou comportant une rivière.

Dans tous ces cas, déplacez votre personnage. Dans les autres, il y a rencontre.

Les rencontres :
pour savoir ce qui se passe, lancez 4D6, faites la somme des points et ajoutez 100. Lisez le paragraphe correspondant à ce total. Par exemple, avec 4 + 2 + 6 + 5 + 100, vous lirez le paragraphe 117. Effectuez les actions qui vous sont indiquées dans ce paragraphe.

Le "jet de discrétion" : que vous fassiez une rencontre sur le terrain ou dans un texte, un personnage peut essayer de voir si vous êtes ou non armé. Cela dépend en partie de la taille de l'arme que vous portez. A chaque arme correspond une valeur en "discrétion" (dague=4, glaive=3 et fléau d'armes=2). Lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur en "discrétion", le personnage de rencontre ne voit pas que vous êtes armé. Sinon, il le voit. La conséquence vous en sera indiquée ultérieurement.

Le déplacement en mer :

— Pour se déplacer en mer il faut acheter une embarcation. Vous devez toujours prendre la mer de l'endroit où vous l'achetez.

— Pour vous déplacer, lancez 1D6. Regardez la rose des vents (figure 4). Les points amenés par le dé indiquent la direction que le vent vous impose. Vous avez le droit de modifier le résultat obtenu d'un nombre inférieur ou égal à votre FC. Par exemple, vous faites 5 au dé et votre FC est de 1, vous avez le droit de vous diriger en 4, en 5 ou en 6, c'est-à-dire 5−1,5 ou 5+1. A chaque déplacement vous ajouterez 1 dans la case "temps" de votre FP.

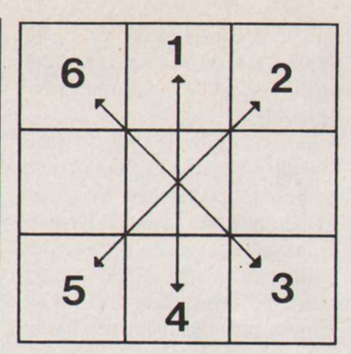


Figure 4. *La rose des vents*

— Vous pouvez accoster où vous le désirez. Notez d'une croix sur la carte, l'emplacement où vous laissez votre embarcation. Vous ne pourrez la reprendre qu'à cet endroit. En outre, rien ne vous empêche d'avoir plusieurs embarcations.

Les combats :
principe : un combat se déroule toujours entre deux protagonistes : un adversaire et vous. S'ils sont plusieurs, vous les combattrez un à un. Le combat est découpé en tours. Lors d'un tour, vous tentez de toucher votre adversaire. Si vous le ne touchez pas, c'est lui qui vous touche ! La donnée essentielle des combats est la Force d'Attaque (FA). Votre force d'Attaque est égale à votre FC + la Valeur de votre Arme (VA). C'est 1 pour la dague, 2 pour le glaive et 3 pour le fléau d'armes. Par exemple, FC=1 et vous avez un glaive=2. Votre force d'attaque est 1+2=3. Vous retiendrez que FA=FC+VA.

Déroulement d'un combat :
un combat se déroule toujours de la manière suivante :

• **les préparatifs :**

— si le texte ne vous indique pas le nombre de vos adversaires, lancez 1D6 pour le savoir. Sinon, appliquez ce qui vous est indiqué ;

— lancez 1D6 pour déterminer le nombre de PV de votre (ou vos) adversaire :

— lancez un dé pour savoir quelle arme utilise votre (ou vos) adversaire : 1 ou 2 = dague, 3 ou 4 = glaive, 5 ou 6 = le fléau d'armes;

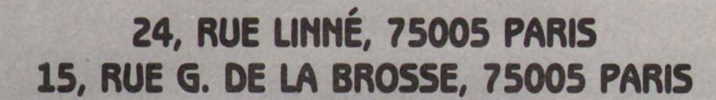
— si vous préférez rompre le combat, faites un "jet de fuite". Lancez 1D6. Avec 4, 5 ou 6, vous parvenez à fuir, sinon le tour de combat est obligatoire. Si vous fuyez, déplacez votre personnage. Vous ne perdez pas de temps (pas de marque T).

• **l'attaque :**

— pour toucher votre adversaire et lui faire perdre des points de vie, il ▶

...ET DELIVRE NOUS DES COURSES

POUR PLANER EN TOUTE LIBERTÉ
L'ŒUF CUBE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
ET TOUJOURS...
VOS 2 LIEUX DE PLAISIR PRÉFÉRÉS



NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

MANUEL DES MONSTRES I	145 F	FOLIES VIENNOISES (Maléfice)	59 F
LES ANNÉES FOLLES	205 F	LE CHAROGNARD (Table Ronde)	59 F
EMPIRE ET DYNASTIES	215 F	TANK LEADER	235 F
TRAUMA	149 F	LA HORDE SAUVAGE (warh.)	109 F
L'ARC ET LA GRIFFE	160 F	ANIMONDE RPG	148 F
GUET-APENS	225 F	DUNGEON QUEST (Board Game)	170 F
LES BLEUS DU SECTEUR M.I.T. (Paranoïa)	69 F	FURRY OF DRACULA (Board Game)	170 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

GULF STRIKE : New edition	290 F	AD & D : OP1	75 F	THE OLD STONE (Gurps)	75 F
OPEN FIRE (Solo)	275 F	AD & D : WG7 CASTEL OF GREYHAWK	85 F	ALL THAT GLITTERS (DC Heroes)	75 F
LEATHER NECK (Mod Battle Hymn)	170 F	MYTHIC GREECE (ICE)	120 F	FIRE AND MOVEMENT	35 F
AIR STIKE	190 F	GHOST SHIP (Book V Robotech)	65 F	CURSE OF THE MUMMIE TOMB	170 F
SNIPER COMPANION	90 F	GUIDE TO THE UNIVERESE (TMNT mod.)	65 F	HEROES FOR DUNGEON QUEST	120 F
BEYOND THE SUPER NATURAL (RPG)	185 F	ME1 COSMOS CUBED (Marvel)	60 F	CTHULHU NOW (1990)	175 F

QUELQUES CLASSIQUES... EN FRANÇAIS

STORMBRINGER	180 F	MALEFICES	160 F	LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
DEMON ET MAGIE	105 F	PARANOIA	150 F	LA VALLEE DES ROIS	265 F
CHANT DES ENFERS	105 F	CTHULHU	185 F	BUSHIDO	170 F
JRIM	180 F	LES CONTREES DU REVE	125 F	LES AIGLES	260 F
ANGMAR	90 F	CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	ARMADA	190 F

... ET EN ANGLAIS

DC HEROES	180 F	HIGH STAKES GAMBLE Top Secret Comp.	110 F	SIXTH FLEET	235 F
MEGA TRAVELLER	240 F	BATTLE SYSTEM	180 F	7 FLEET	250 F
ILLUMINATI Deluxe Edition	180 F	DRAGON STAR RISING	180 F	KOREAN WAR	210 F
FORGOTTEN REALMS	135 F	GHOST BUSTER	145 F	RAF	165 F
INTERCEPTOR	215 F	2nd FLEET	250 F	RAID ON ST NAZAIRE	205 F

2 adresses : 24, rue Linné, 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse, 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM . . . .
PRÉNOM . . . .
ADRESSE . . . .
. . . . TÉL. . . . .
C.P. . . . . VILLE . . . .

JS.51 DÉSIGNATION	PRIX
. . . .	. . . . . .
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

faut lancer 1D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à votre force d'attaque, FA.
Par exemple, vous avez une dague (valeur 1) et votre FC est de 1, le total est de 2. Vous lancez 1D6. Si le résultat est 1 ou 2, vous touchez votre adversaire. S'il est supérieur, c'est vous qui êtes touché. Autre exemple : si vous avez un fléau d'armes (valeur 3) et que votre FC est de 1, le total est de 4. Pour toucher votre adversaire, il suffira de faire 1, 2, 3 ou 4 au dé. Avec 5 ou 6, c'est vous qui serez touché.
• **conséquences :** si votre adversaire est touché, il perd autant de PV que la valeur de l'arme utilisée (1 pour la dague, 2 pour le glaive, 3 pour

acceptez le troc, modifiez votre FP en conséquence, puis →RT.
82. Plusieurs marchands viennent à vous et vous proposent de faire une partie de Mric. Vous acceptez → 331, vous refusez →RT.
83. Les marchands vous proposent une voile doublant la vitesse d'une barque. Elle vaut 10 écus. Si vous acceptez et que vous avez une embarcation, vous doublerez votre vitesse : deux déplacements successifs en mer pour l'ajout d'un seul T+1 sur votre FP. Sinon →RT.
84. Les marchands vous proposent une fiole de soin pour 5 écus. Si vous l'achetez, lancez 1D6 pour savoir si elle est efficace. De 4 à 6, elle vous redonnera 4 PV. Vous la boirez

96. Pas de chance ! Vous êtes tombé sur les plus fanatiques des pèlerins. Faites deux fois 1D6+90 et reportez-vous aux paragraphes concernés, puis →RT.
104. Une troupe de 2D6 brigands vient à votre rencontre. Ils transportent 50 écus et sont prêts à vous attaquer. Entamez la procédure de combat. Si vous parvenez à fuir→RT. Si vous les tuez tous, prenez leurs 50 écus, puis →RT.
105. Les sorciers font courir la nouvelle de votre mort ! Retirez 3 degrés de FC.
106. Les nouvelles vont vite. Votre fuite d'Erstal n'est pas passée inaperçue ! 1D6 sorciers partent pour Erstal. Ajoutez-les aux sorciers rési-

120. L'homme que vous rencontrez vous apprend à faire des radeaux. Vous pouvez désormais descendre et traverser les rivières d'autant de cases que vous le désirez.
121. Vous rencontrez un cavalier qui accepte de vous transporter d'une à trois cases. Déplacez-vous de trois cases à votre convenance, sans tester les rencontres.→RT.
122. Vous parvenez à convaincre des paysans d'aller à Erstal soutenir leurs compagnons. Ajoutez 1D6 villageois à Erstal sur votre feuille.→RT.
123. Un pèlerin itinérant vous donne une fiole de soin. Ajoutez 5 à vos points de vie quand vous la boirez→RT.

le fléau d'armes). Il en va de même pour vous, si vous êtes touché.
A la fin d'un combat victorieux, vous retournerez sur le terrain pour effectuer un nouveau déplacement. Dans tous les cas, vous devrez ajouter 1 sur votre feuille de personnage, dans la case "TEMPS" à l'issue du combat.

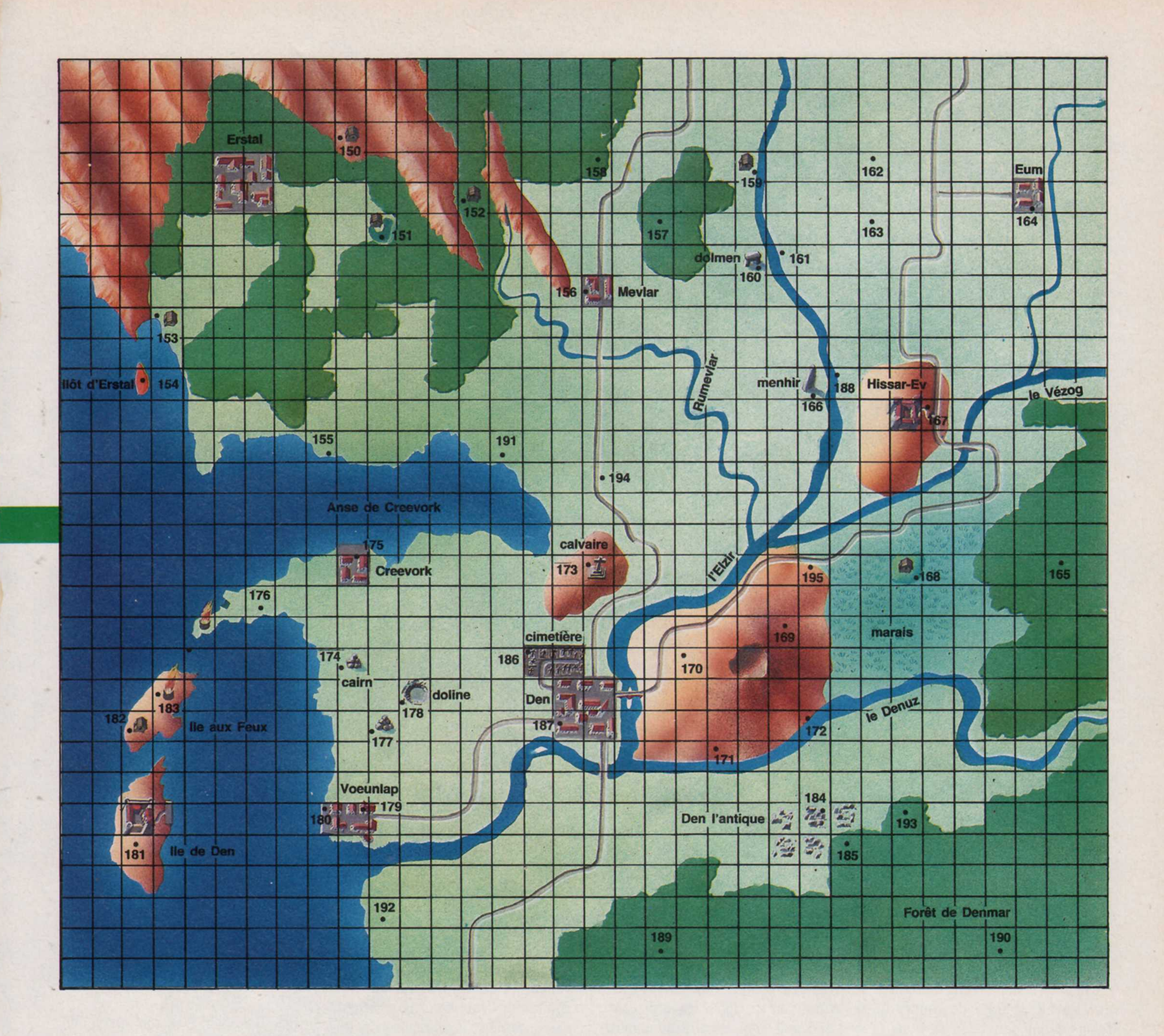
Quand retourner à Erstal ?
Quand vous estimerez que vous avez acquis suffisamment d'informations, de preuves et de FC, reprenez le chemin d'Erstal en adoptant le mode de déplacement précédemment décrit. Une fois entré dans le village, reportez-vous au paragraphe "Retour à Erstal".

71. *"On dit que Wurm séjourne dans l'île de Den."* →RT.
72. *"On dit que le Karakolum est le point de rendez-vous de la bande de Roguenart..."* →RT.
73. *"On dit que la ville de Mevlar va être sauvée des brigands par les sorciers de Wurm..."* →RT.
74. *"On dit qu'il se passe d'étranges choses dans l'antique cité de Den..."* →RT.
75. *"On dit que les sorciers droguent les villageois récalcitrants..."* →RT.
76. *"On dit que Roguenart a une énorme balafre verticale sur le visage..."* →RT.
81. Les marchands tirent une carriole. Ils vous proposent d'échanger votre arme contre une des leurs. Une dague coûte 10 écus; un glaive 15 écus et un fléau d'armes 20 écus, quel que soit l'échange. Si vous

quand vous voudrez. De 1 à 3, vous avez été roulé ! Sinon, →RT.
85. Les marchands vous proposent une tenue vestimentaire vous permettant de passer davantage inaperçu dans les villes de Den et Vœunlap. Elle coûte10 écus. Si vous acceptez, ne faites pas de tirage de rencontre dans les cases sans point des villes. Sinon→RT.
86. Les marchands se proposent de propager vos informations et de recruter des paysans et des villageois pour soutenir Erstal. Cette procédure coûte FC × 10 écus et augmente le nombre des villageois d'Erstal de 1D6+(FC × 2). Si vous acceptez, notez l'augmentation des villageois et payez. Sinon →RT. Cette procédure est valable une seule fois. Si vous avez déjà accepté ce marché→RT.
91. Vous leur proposez de jouer au Mric. Lancez 1D6. De 4 à 6, ils acceptent→, 331 sinon, ils refusent→RT.
92. Les pèlerins vous abrutissent avec "la pensée de Wurm". Vous perdez 1 PV! →RT.
93. Les pèlerins vous proposent de vous accompagner pendant un à trois tours contre un écu par tour. Si vous acceptez, déplacez-vous sans faire de tirage de rencontre pendant deux tours, notez T+1 par tour→RT.
94. Les pèlerins veulent vous faire boire une fiole contenant un liquide bleu. Vous dites que vous n'avez pas très soif, mais devez donner 1D6 écus pour vous en débarasser ! →RT.
95. Les pèlerins sont si nombreux à cet endroit que vous perdez du temps pour traverser le groupe, notez T+2 lors du changement de case, puis→RT

dant à Erstal.
107. Vous êtes entraîné de force par des pèlerins fanatiques. Déplacez-vous de quatre cases dans les directions données successivement par 4D6 et la lecture de la rose des vents. Ne faites pas de tirage de rencontre pendant ces déplacements, puis→RT.
108. Un assaillant dissimulé tire une flèche sur vous. Avec 1 ou 2, vous êtes touché et perdez 1 PV, puis →RT.
109. Vous rencontrez un de ces fous errants, victime de la plante ! Il vous agresse sauvagement. Il y a combat. En cas de victoire,vous trouvez 1D6−1 écus dans ses poches, puis →RT
110. Vous rencontrez deux sorciers ivres. Faites un jet de discrétion de l'arme. S'ils voient que vous êtes armé, ils vous attaquent. Sinon →T. En cas de victoire, vous gagnez 2D6 écus, puis→RT.Sur un jet de fuite réussi→RT.
111. Vous rencontrez un colporteur. Vous lui parlez et apprenez que... Faites 1D6+70 et lisez le paragraphe correspondant, puis →RT.
112 à 116. Vous rencontrez des villageois, mais ils fuient à votre approche →RT.
117. Vous rencontrez des pirates venant de la côte. Ils sont 1D6. Faites un jet de discrétion de l'arme. S'ils voient que vous êtes armé, ils combattront. Sinon → RT. En cas de victoire, vous gagnez 3D6 écus→RT.
118. Vous rencontrez des pèlerins de la ville d'Eum. Faites 1D6+ 90 et lisez le paragraphe correspondant.
119. Vous rencontrez des marchands. Vous discutez. Faites 1D6+80 et lisez le paragraphe correspondant.

124. Vous faites parvenir de vos nouvelles à Erstal. Les villageois reprennent espoir. Ajouter deux échelons en FC.
127. Vous buvez le contenu de la fiole. Elle contient un liquide bleu au goût étrange. →300.
128. Vous jetez une poignée de poudre de "génévox" sur l'ennemi avec qui vous parlez. Vous n'avez de poudre que pour un seul essai. Si vous voulez essayer →318, sinon →§.
130. Si le parchemin n'est pas brûlé, vous en brisez le sceau et vous le déroulez fébrilement. Vous prononcez : *"Djébiryôll è nasseul guidédjéhim".* Le parchemin s'enflamme. Vous oubliez à jamais les mots que vous avez prononcés et... →312.
138. □ □ □ □ Rayez une case. S'il n'en reste aucune, la bague ne peut plus rien pour vous. →§. Sinon, vous ne perdez aucun PV quelles que soient les agressions dont vous êtes victime et ce pendant les cinq minutes qui suivent ! →§.
150. Dans la montagne, au milieu d'une clairière ombragée, s'élève une petite cabane d'où s'échappe une fumée. Le nom de Salustre est gravé dans le bois de la porte. Vous frappez →201.Vous observez à quelque distance de là →(T+1)→212.
151. Vous arrivez près d'un petit lac couvert de nénuphars et d'une cabane adossée à la forêt. Vous frappez à la porte →205. Vous regardez par la fenêtre →(T+1)→218.
152. Coincée au fond de l'étroite vallée, vous découvrez une grande cabane. Elle est traversée par un ruisseau. Un bruit intense s'échappe



de la cabane. Vous courez vers la cabane sans perdre de temps →216. Vous observez les lieux →(T+1)→208.

153. La mer s'étend devant vous à perte de vue. Quélum, le pêcheur est assis près de sa cabane, en train de ravauder ses filets. Vous lui demandez une barque à voile →200 ou des renseignements sur la situation à Erstal →207.

154. Vous remontez la colline au milieu des mouettes, jusqu'à une petite maison. Celle d'un certain Nicolo. Vous entrez. Vous découvrez des livres de comptes faisant mention d'un "additif" aux boissons d'une taverne, noté Stramoine (voir votre dictionnaire préféré). Vous quittez les lieux →RT.

155. Si vous avez une barque à voile, les vents sont favorables et vous conduisent directement à la ville de Creevork (T+1)→175, sinon →RT.

156. Vous entrez dans Mevlar. Des maisons brûlent. Partout, une fumée âcre se répand dans les rues. C'est l'exode des villageois, qui gagnent la campagne. Vous demandez à la cantonnade à rencontrer Ezbol →245, Yacoun →294 ou Yurluk →271.

157. A deux kilomètres, vous voyez Mevlar. Des maisons sont en flammes. →RT.

158. Vous êtes à l'orée du bois. Vous pouvez observer la route et au loin Mevlar, d'où s'élève une abondante fumée. Lancez 1D6 pour savoir si quelqu'un passe sur la route. Avec 1 ou 2 →202, sinon →RT.

159. Un homme est dans son jardin en train de biner avec sa femme. *"Si c'est pour traverser le fleuve, j'ai point le temps de jouer les passeurs. Allez au sud jusqu'au menhir et traversez."* Il vous salue et reprend son travail. →RT.

160. Vous êtes près des restes d'un tumulus. Le fleuve a peu de fond à cet endroit, vous pouvez le traverser à gué →161 ou →RT.

161. Vous avez traversé le fleuve sans difficulté. Vous videz vos bottes quand un groupe de cavaliers s'approchent... Vous partez →RT ou vous les attendez →203.

162. Vous marchez tranquillement dans la campagne, quand une troupe de cavaliers vêtus de longues robes rouges et vertes passent devant vous. Un homme aux longs cheveux roux est à leur tête. Vous vous cachez, ils passent →RT.

163. Vous rencontrez un paysan. Il vous accoste, passablement énervé: *"Vous les avez vus! La bande de Roguenart".* Vous demandez leur description →211.

164. Vous franchissez les portes de la bonne ville d'Eum. Vous allez voir le chef du village →209 ou vous vous rendez à la taverne →226.

165. Vous rencontrez un bûcheron. En l'interrogeant, vous apprenez qu'il voit souvent des cavaliers habillés de vert et de rouge aller vers les ruines de Den l'ancienne. Mais c'est tout. →RT.

166. Vous êtes au pied d'un haut menhir. Le fleuve est très peu profond à cet endroit. Vous traversez →188 ou →RT.

167. Vous êtes devant le pont-levis de la forteresse d'Hissar-Ev. Vous hurlez pour appeler la garde →307 ou vous reprenez votre route →RT.

168. Après une épuisante traversée des marais, qui vous vaut -1PV à



cause de la malaria, vous rencontrez un homme en train de couper de l'osier. Vous dites : *"Je viens de la part de... Lapiscrust, parler de papyrus*→322, *de Nicolo et d' Uzugnan"* →304.

169. Là commence la pente qui conduit au sommet du Karakolum. Vous y allez→317 ou vous passez votre chemin →RT.

170. Vous êtes au pied du volcan Karakolum. Vous grimpez jusqu'au cratère →317 ou vous continuez à marcher →RT.

171. Vous êtes près d'un passage à gué. De nombreuses traces de chevaux se dirigent vers le sud. Vers le nord, elles se perdent dans la rocaille. Vous traversez (une case vers le sud) ou →RT.

172. La rocaille qui encombre le lit du Denuz vous permet de passer à gué. Vous traversez, sinon →RT.

173. Au sommet du calvaire de Wurm, le spectacle est affligeant. Les sorciers font boire un liquide bleu à des pèlerins, disciples de Wurm. Ils redescendent la colline en se contorsionnant. Vous quittez rapidement les lieux ! →RT.

174. Vous arrivez devant un cairn. Y a-t-il quelqu'un ? →3D6+6+100, puis →RT.

175. Les habitants de Creevork vous accueillent gentiment. Leur activité est de construire des bateaux pour les sorciers. Pourquoi ? Ils ne savent pas. Vous pouvez acheter une barque à voile pour 25 écus et la mettre à l'eau ou →RT.

176. Des hommes hâlés entretiennent un grand feu toutes les nuits. C'est pour le passage des bateaux entre la pointe de Creevork et l'île aux Feux, disent-ils. Qui les payent ? Ce sont les sorciers de Wurm. Pourquoi ? Parce que nombre de leurs bateaux transitent par là, la nuit. Vous repartez →RT.

177. Vous arrivez devant un cairn, lieu de rencontre habituel dans la nature. →3D6+101, puis →RT.

178. Vous êtes au fond d'une doline qui sert de point de rencontre aux colporteurs de la région. On vous dit... →1D6+70. Vous pouvez faire trois jets, puis →RT.

179. A Voeunlap, les mines sont sombres et personne n'ose vous parler. On vous propose seulement d'acheter un bateau et de déguerpir ! Si vous n'avez pas d'écus, allez au cimetière de Den, vous dit-on. Si vous achetez le bateau (20 écus), notez-le, puis →180 ou vous refusez →RT.

180. Vous levez l'ancre ou vous cachez votre bateau et →RT.

181. A peine vous êtes-vous présenté devant la porte de la forteresse, qui occupe l'île de Den, qu'un groupe de 1D6+4 hommes en armes vous saisit. Si vous résistez, il y a combat. Sinon, vous êtes conduit *manu militari* à l'intérieur →305.

182. L'homme que vous rencontrez est Ezmuld, le frère d'Héphaïste, le forgeron d'Erstal. Il est retenu en esclavage sur l'île aux Feux par les sorciers. Il vous montre un médaillon volé par les hommes de Roguenart qu'il a retrouvé dans des caisses remplies par les sorciers ! Ajoutez 4 degrés à la FC, mais seulement si vous conduisez Ezmuld sur le continent à l'aide de votre embarcation, sinon →RT.

183. Des hommes entretiennent un grand feu toutes les nuits. C'est pour le passage entre la pointe de Creevork et l'île aux Feux, disent-ils. Qui les payent ? Ce sont les sorciers de Wurm. Pourquoi ? Parce que nombre de leurs bateaux transitent par là, la nuit. Vous repartez →RT ou reprenez-la mer.

184. Vous errez dans les grandes ruines de l'antique cité de Den. De hauts pans de mur, que se partagent bas-reliefs et végétation, marquent le tracé des rues de terre battue. Regardez l'aiguille des minutes de votre montre ! Entre 0 et 15 →233, 15 et 30 →295, 30 et 45 →255 et 45 et 60 →268 ou →RT.

185. Après un quart d'heure de marche, vous êtes à l'entrée de la grande clairière au nord de la forêt de Denmar. Regardez l'aiguille des minutes de votre montre ! Entre 0 et 15 →261, 15 et 30 →279, 30 et 45 →289, 45 et 60 →299, ou →RT.

186. C'est le lieu de rendez-vous des joueurs de Mric. Vous jouez →331 ou vous partez →RT.

187. Vous êtes dans la bonne ville de Den. Vous demandez au passant à rencontrer Illuz, chef de Den →316. Vous allez d'abord vous rafraîchir à la taverne →265 ou vous allez à la quincaillerie →334.

188. Vous êtes au pied de l'escarpement de Hissar-Ev, la forteresse. La bannière à tête de hibou, emblème des sorciers de Wurm, flotte sur les tours. Vous retraversez l'Elzir, puis →RT ou →RT.

189. Vous rencontrez un gemmeur, roulant ses tonneaux de sève de pin. Il ne sait pas grand-chose, sinon qu'il y a des lumières la nuit dans les ruines de l'ancienne Den. →RT.

190. Vous rencontrez un braconnier en train de poser des collets. Il ne sait rien, sauf qu'il a vu des cavaliers se déshabiller et se rhabiller prestement. Et que cela lui a semblé assez étrange. Il part. Vous aussi →RT.

191. Un râle venant du fossé? Vous vous approchez →229, vous quittez prudemment les lieux →RT.

192. Vous pouvez observer de ce promontoire le va-et-vient des bateaux qui sortent du port de Voeunlap. Ceux que manœuvrent des sorciers se rendent à l'île de Den, les autres prennent la mer (T+1) →RT.

193. Une clairière au soleil. Vous vous allongez pour demander de la force aux dieux. Lancez 3D6. Si vous accumulez 15 points ou plus, ajoutez 2 en FC →RT.

194. Vous rencontrez un homme tout couvert de boue, assis en tailleur, qui se balance d'avant en arrière en bavant un liquide bleu. Il répète inlassablement : *"coupaaaable, je l'suis, c'eeeest l'j'ai-dit de Wurm"*. Il semble peu ouvert à la causette. Vous le laissez à son délire →RT.

195. Il semble bien que quelqu'un vous ait suivi. Qui cela peut-il être ? →314.

200. *"J'en ai une à vendre, oui, mais c'est 20 écus !"* Vous acceptez →219, vous refusez →153.

201. *"C'est toi Nicolo ? Entre !"* Vous entrez. Un homme sans âge à la tignasse hirsute vous regarde étonné. *"Qui êtes-vous ?"* Vous répondez : *"Je suis Sandjirk, d'Erstal"* →220 ou *"Euh, bonjour, j'ai soif"* →234 ou *"Je viens de la part de Nicolo"* →243.

202. Vous attendez cinq minutes et une famille passe en poussant une carriole. Vous l'abordez. Que se passe-t-il ? Mevlar a été attaqué par la bande de Roguenart et est en feu. Ils passent vite leur chemin. →RT.

203. La petite troupe s'arrête devant vous. *"Holà, damoiseau ! Nous sommes du village d'Eum et nous pourchassons Roguenart et sa bande qui ont attaqué Mevlar. Ne l'aurais-tu pas vu ?"* Vous dites *"oui"* →206, *"non"* →222.


VOLUME 3
JEUX DESCARTES
PLUS
L'APPEL DE CTHULHU BLOOD BOWL LA TABLE RONDE PARANOÏA
DB ARMADA SUPREMATIE MALEFICES AMIRAUTE JAMES BOND
VALLEE DES ROIS LES AIGLES BLOOD BOWL RENCONTRE COSMIQUE
AIGLES MALEFICES AMIRAUTE DEUXIEME DB ARMADA
1870 PARIS-ZOOM ARMADA SUPREMATIE
SUPREMATIE LEGENDES
ROIS LES AIGLES
PARANOÏA
SPECIAL
STAR WARS
SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES
VIENT DE PARAÎTRE
Encore disponible
JD + n°1
Paranoïa, Maléfices, Légendes
Junta, L'Appel de Cthulhu...
JD + n°2
Les Aigles, Amirauté,
Sherlock Holmes...
25 F
dans votre boutique
habituelle
ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous
Veuillez m'adresser :
__ exemplaire(s) de JD + n°3
__ exemplaire(s) de JD + n°1
__ exemplaire(s) de JD + n°2
soit __ exemplaire(s) de JD + à 30 F Franco : __ F
(ci-joint mon règlement à l'ordre de JEUX DESCARTES 5 rue de la Baume, 75008 PARIS)
NOM __________ Prénom __________
Adresse __________
Code postal __________ Ville __________
JS51

204. Vous dites *"Où se cache Roguenart?"* →240 ou *"Où est Wurm, le dieu vivant?"* →282 *"A quoi sert la plante?"* →253.
205. Une vieille femme pliée en deux entrebaille la porte, une fourche à la main. Elle dit d'une voix éraillée : *"Qui c'est?"* Vous dites: *"C'est le plombier"* →227 ou *"C'est Sandjirk, d'Erstal"* →249.
206. Vous dites où et poursuivez votre chemin →RT.
207. *"Sur Erstal, je ne sais pas grand-chose,* dit-il, *mais il y a beaucoup de trafic entre Voeunlap et l'île de Den. Et ce sont pas des pêcheurs. C'est bizarre !"* Vous le quittez→RT.
208. Votre attente est récompensée : un sorcier montant la garde apparaît au coin de la cabane ! Vous reprenez votre route →RT ou vous attendez un peu →275.
209. Guedehul, le chef d'Eum, vous accueille tout excité : *"Ils ne sont pas passés loin ! La horde de Roguenart le Roux. On va se faire attaquer, c'est sûr !"* Vous racontez ce que vous savez. Si vous êtes allé en 150, 151 et le point 152, il décide de vous aider→302. Ne repassez pas par Eum (ne touchez pas 20 000 Francs, hi hi !) et →RT.
210. Vous courez à perdre haleine en espérant atteindre le sous-bois le plus proche. Le sorcier a sorti son arc et tire. Lancez 4 fois 1D6. Chaque fois que le 1 sort, vous êtes touché et perdez 2 PV. Si vous êtes blessé →275, sinon →235.
211. *"Une trentaine de cavaliers, commandés par le chef Roguenart, avec des robes vertes et rouges ? Non ? Ce sont des bandits, tant mieux s'ils ne vous ont pas vu !"* Et il s'en va. →RT.
212. En tendant l'oreille, vous entendez par moment une personne qui déplace des objets. Vous quittez les lieux → RT ou vous approchez de la fenêtre → 247.
213. La plus grande pièce est meublée par un foulon actionné par la force de la rivière. Des pièces de bois écrasent des feuilles. Un liquide bleu s'en échappe et se déverse dans un tonneau. Vous goûtez le liquide→300. Vous en avez assez vu→RT.
214. Vous errez entre les cohortes de miséreux qui fuient. Vous faites une autre tentative→156, vous allez à la taverne →297.
215. Ezbol et les sorciers vous regardent avec une soudaine fureur et s'emparent de vous. Nicolo est le patron de la taverne d'Erstal ! Faites un jet de fuite. Avec 1, vous fuyez→RP. Sinon, vous êtes jeté en prison→239.

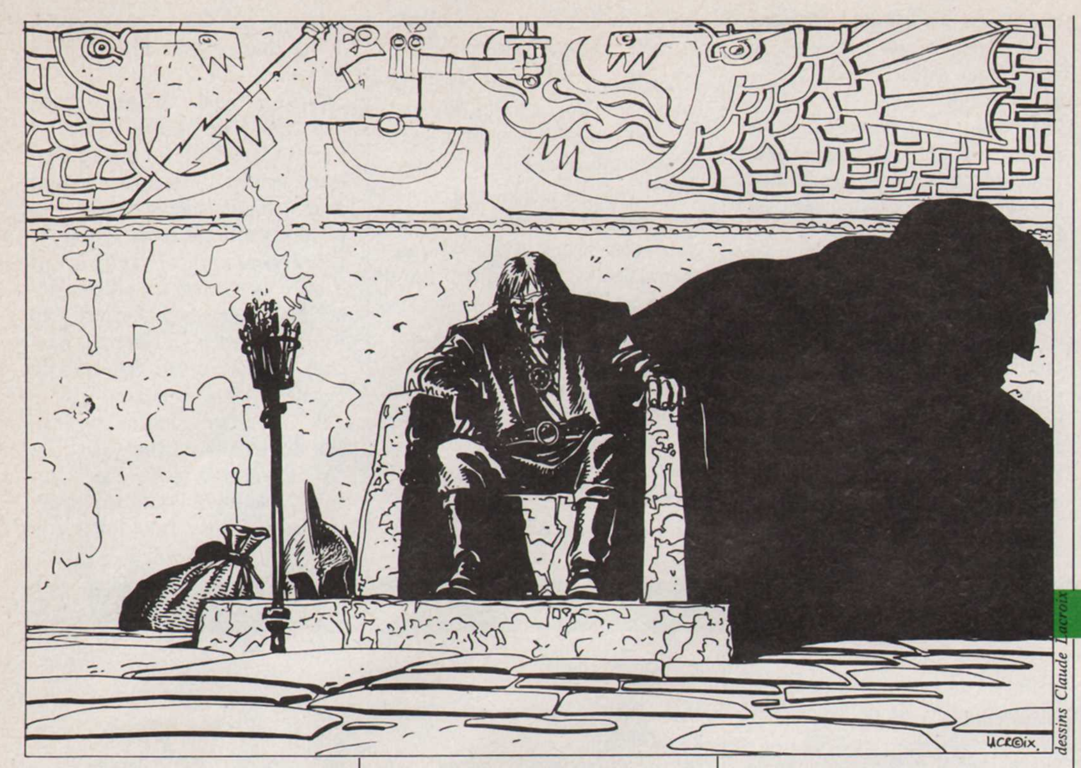
216. Vous courez dans l'herbe en vous courbant pour ne pas être vu. A mi-chemin, au coin de la maison apparaît un sorcier ! Vous faites demi-tour →210 ; vous faites semblant de vouloir passer en courant à côté de la maison →241 ; vous criez : *"Il s'est passé un grand malheur !"* et vous vous dirigez vers lui→ 251 ou vous courez vers lui tout en préparant votre arme→266.

217. *"Il a une énorme balafre verticale, du front à la mâchoire. Allez, au revoir !"* Ajoutez 1 degré à la FC →RT.
218. En penchant discrètement la tête, vous voyez par la vitre une vieille femme en haillons, en train de nettoyer des fioles vides. Vous allez frapper à sa porte →205 ou vous partez → RT.
219. Il vous conduit vers la côte et vous explique comment utiliser la barque (voir règle). Vous lui donnez 20 écus (notez /FP). Maintenant, prenez la mer ou →RT.
220. *"Connais pas ! Et qu'est-ce que tu veux, mon gars ?"* Rassuré, vous dites autre chose →201.
221. Vous vous endormez. Une heure plus tard, vous êtes tiré du sommeil par de légères vibrations. L'oreille au sol, vous reconnaissez le galop d'une troupe de cavaliers. Vous vous dissimulez et attendez→252, vous préférez reprendre votre route →RT.
222. Vous ajoutez : *"Comment est Roguenart ?"*→217 ou *"Où vit Roguenart ?"*→286.
223. *"J'aime pas les malappris. Dehors,"* hurle-t-il ! Et il siffle pour faire venir son chien. Vous fuyez. →RT.
224. Tout est calme aux alentours. Vous entrez dans la cabane→ 213 ou →RT.
225. Salustre n'a pas vu que vous étiez armé. Il se rue sur vous et vous saisit par le col. Vous tentez de fuir (si le jet de fuite est réussi →RT) ou vous l'attaquez. Si le combat est gagné → 280.
226. On vous toise à l'entrée. L'accueil est froid. Vous racontez ce que vous savez et si vous êtes allé en 150, 151 et 152, les personnes présentes décident de vous aider → 302, puis →RT, sinon RT. Ne repassez pas par Eum.
227. Aussi sourde que myope, elle répète, inquiète : *"Le sorcier ! Le sorcier ? J'ai tout donné hier au Nicolo. J'a plus rien ! L'Uzugnan, l'aura pas fini avant une semaine maintenant."* Vous interrogez : *"Et où il l'est l'Uzugnan ?"* →238 ou *"Qui c'est Nicolo ?"* →258.
228. Des sorciers sortent de la maison avec des tonnelets qui sont immédiatement chargés sur les chevaux. Etrange ! Peu après, ils repartent au galop en suivant le ruisseau. La cabane est vide, vous reprenez votre route → RT.
229. Un paysan blessé gît dans la boue. Vous vous penchez sur lui. Il parle faiblement. Il dit, comme il peut : *"Roguenart...le signe...le bras...les mêmes...ce sont...signe... hou hou hou...heu...réka !"* Il meurt. →RT.
230. Vous ne parvenez pas à grimper à plus de 2 mètres. L'arbre est encerclé par les sorciers. Vous êtes pris ! →284.
231. *"Celle-là."* Et il vous montre un sac rempli de feuilles vert sombre. Voulez-vous en acheter un sac pour 1 écu ? Oui (notez modif /FP) ou non. Reposé, vous quittez Salustre, le collecteur.
232. L'un des sorciers ouvre les yeux comme un damné en vous voyant et hurle *"Arrêtez-le !"* Jet de fuite. Réussi de 3 à 6 ; sinon, vous êtes ceinturé et...→239.
233. Vous errez toujours de rue en rue à la recherche d'un indice. Vous remarquez dans un endroit humide de nombreuses traces de sabots toutes fraîches. Vous les suivez→259, vous les remontez→273 ou →RT.
234. *"Eh beh, ça se refuse pas. Tiens mon gars, bois un coup !"* Vous buvez. *"Qu'est-ce que vous venez faire par ici ?"*, dit-il. Vous répondez : *"Je voudrais devenir sorcier de Wurm."*→ 254, *"Eh vous, qu'est-ce que vous faites ici ?"* → 223.
235. Vous atteignez le couvert de la forêt et reprenez la route, bien décidé à revenir une autre fois →RT.
236. Des cavaliers rouges et verts arrivent au grand galop dans la clairière. Vous ne pouvez que fuir dans la forêt. Une heure plus tard, vous vous retrouvez en 185.
237. *"Tu vas parler Salustre,"* dites-vous menaçant. *"Oh, je veux pas d'histoire ! Je fais que mon travail. Je livre la plante à Uzugnan, un peu à l'est,et il me paye. Je sais que c'est pour les sorciers, c'est tout."* Ajoutez 1 degré à la FC. Vous le relâchez et quittez la cabane (T+1)→RT.
238. *"Ben, c'est lui qui m'apporte le liquide des sorciers. L'habite vers l'est, entre deux crêtes. C'est tout ce que je sais."* Vous entendez le galop d'une troupe de cavaliers et vous fuyez → RT.
239. Vous voici dans un cul de basse fosse au milieu des rats. Vous entendez les sorciers qui se renseignent pour savoir qui vous êtes... Lancez 20 D6 et tentez d'accumuler 55 points pour desceller vos barreaux et fuir (T+1). Réussi : lisez 301, puis →297 ou →RT. Echec →285.
240. *"Euh, Euh, je crois qu'il vit dans le volcan, près de Den. Un sorcier vous a-t-il repéré ?"* Lancez 1D6. Avec 1 ou 2, vous êtes vu et devez fuir. Vous entrez dans une taverne →297 ou →RT. Sinon, autre question →204.
241. Le sorcier hésite, puis prend son arc et tire. Allez en 210, mais ne lancez que 2D6 au lieu de 4.

242. *"Bon, faut que j'y aille. Mon bonjour à Yohimba et dites-lui que le culte de Wurm commencera ici dans une semaine. A bientôt."* Vous errez dans les rues et arrivez devant une taverne→297.
243. *"Hé ! Il t'aura mal indiqué le chemin. Moi je ne fais que collecter la plante. Faut aller voir Uzugnan entre les deux montagnes, vers l'est. C'est lui qui transforme."* Vous dites : *"Ah bon, ben je vais y aller"* et vous sortez → RT ou *"Mais... quelle plante ?"* → 260.
244. Les chevaux courent plus vite que vous, et un cavalier, de sa hauteur, voit mieux que vous les sous-bois. Votre blessure vous fatigue. Vous êtes rattrapé. Les sorciers vous entourent →284.
245. Vous rencontrez Ezbol, qui vient de quitter quelques sorciers. Vous dites que vous venez de la part de Yohimba→252, de Nicolo→257, de Salustre→257.
246. Vous voyez des sorciers de Wurm aider les villageois. Parmi eux se trouve Ezbol, le chef du village de Mevlar. Vous allez vers lui→232. Vous attendez qu'il soit seul→245.
247. Vous voyez un homme de forte stature en train d'enfoncer des feuilles dans un sac. Passionnant ! Vous partez→ RT ou vous allez vers la porte et vous frappez →201.
248. ...ameute les trois sorciers qu'il venait de quitter. Faites un jet de fuite. Réussi→297, sinon combat. Si vous survivez ou fuyez, lisez 301 puis →297 ou →RT.
249. *"Ah ! J'ai bien connu ton père, Sandjirk ! Et qu'est-ce que tu veux mon petit ?"* Vous lui demandez ce qu'elle sait des sorciers, mais le bruit d'une troupe de cavaliers vous arrête. Lancez 1D6. 1,2,3 vous avez le temps de discuter →263, 4, 5 ou 6 vous devez fuir vers l'est (sur deux cases, sans test de rencontre)→RT.

250. Il crie pitié ! Vous le tuez pour le fouiller→281. Vous préférez lui poser des questions→204.
251. Le sorcier a reposé son arc. Vous arrivez près de lui. Vous dites : *"Le vieux chef est mort"*→256 ou vous profitez d'un instant d'inattention pour essayer de le tuer→274.
252. Une quinzaine de sorciers sont arrivés. La moitié reste à cheval et observe les environs dans votre direction. Si vous décidez de continuer d'observer, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, vous êtes vu → 269, sinon →228.
253. *"La plante ? Les sorciers disent qu'elle vaut un glaive, mais je ne sais pas pourquoi. On s'en sert à Erstal. C'est tout ce que je sais."* Ajoutez 1 à la FC. Etes-vous repéré ? Faites 1D6. Avec 1 ou 2, vous devez fuir dans les rues →297 ou →RT. Sinon, une autre question ? →204.
254. *"Té ! A se faire nourrir à rien faire. Bonne idée ! Moi je travaille pour eux en collectant la plante."* Vous demandez : *"La plante ? Quelle plante ?"* →231.
255. Allez en 233.
256. *"Ah oui,* dit-il. *Et alors ? Il n'y a de chef que Wurm et nous sommes ses serviteurs. Allez, déguerpissez !"* Trop content de l'aubaine, vous reprenez votre route →RT.
257. Il dit ne pas les connaître, n'a rien à faire de ce que vous racontez et s'en va. Vous le laissez partir et allez à la taverne→297. Vous le traînez sans ménagement dans une ruelle, sous la menace de votre arme→250.
258. *"L'Nicolo, il tient une taverne à Erstal."* Le galop d'une troupe de cavaliers vous fait fuir avant d'en savoir plus →RT.
259. Les traces vous conduisent à travers la ville vers le sud. Au passage d'un carrefour caillouteux vous trouvez un fer à cheval marqué d'un lys. Si vous le mettez dans votre sac, notez-le. Vous continuez à suivre les traces→293 ou vous les remontez→233.
260. Salustre vous regarde attentivement. Faites un jet de détection d'arme. S'il est inférieur ou égal à la valeur en discrétion de votre arme → 270, sinon →225.
261. D'innombrables chevaux ont piétiné le sol en cet endroit désert. Vous fouillez longuement les lieux et en détail→296 ou sommairement et vite→287.
262. Vous comprenez bien vite que vous n'avez aucune chance de vous y retrouver sans torche, trois fois hélas ! Vous ressortez et →RT.
263. *"Ben c'est pas difficile : ce sont eux qui ont mis en fuite les brigands de Roguenart. C'est tout ce que je sais."* Vous partez au plus vite → RT.
264. Salustre est un collecteur de plante. Partout les mêmes sacs contenant la même plante. En prenez-vous un ? Si oui, notez-le sur FP. Vous déguerpissez → RT ou vous fouillez Salustre → 290.
265. Pas de sorciers à l'horizon, vous appelez le patron. Un barbare avec des hiboux tatoués sur les bras et des doigts comme des saucissons. Vous demandez un jus de kako→277 ou vous dites : *"Il y a des sorciers par ici ?"* →291.
266. Il voit votre arme et sort son arc ! Aucune chance d'approcher. Vous fuyez →210. Vous devrez effectuer un jet de dé supplémentaire.
267. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, vous leur échappez →, sinon →284.
268. Vous errez toujours de rue en rue à la recherche d'un indice. Vous remarquez de nombreuses traces de sabot. A ce moment une trentaine de cavaliers habillés de noir, des sorciers, passent à toute allure en direction du nord. Vous suivez leurs traces→184. Vous les remontez →185 ou →RT.
269. L'un des sorciers pousse un cri et tend sa main dans votre direction. Sept cavaliers fondent sur vous. Vous courez dans la forêt→244, vous grimpez à l'arbre→230, vous vous cachez dans un buisson→267.
270. Salustre voit que vous êtes armé. Il répond : *"Eh bé, le fourrage pour Nicolo, vous savez bien."* Puis, prétextant son travail, il vous congédie rapidement. Vous partez tranquillement →RT ou vous le menacez de votre arme → 237.
271. Personne ne connaît ce nom-là ! Faites 1D6. Avec 1 ou 2 → 246, sinon→214.
273. Les traces remontent vers le lit du Denuz, au-delà duquel s'élève le majestueux Karakolum. Vous traversez à gué→171 ou vous revenez vers l'antique Den→184.
274. Lancez 1D6. Avec 1 ou 2, vous le ratez et le combat s'engage. Si vous gagnez le combat→224.
275. Vous avez atteint le couvert de la forêt. Allongé derrière un arbre, vous observez. Le sorcier a enfourché sa monture et est parti au grand galop vers le sud-est en suivant le ruisseau. Vous attendez →221, vous entrez dans la cabane →213.
276. Sur lui vous trouvez un papier sur lequel est noté *"Attaque à l'aube, dixit Roguenart"*. Ajoutez 3 degrés à la FC. Vous vous éloignez du corps. Lisez 301, puis→297.
277. Glurp, glurp, glurp. Aaah, ça fait du bien. Vous décidez de parler des sorciers→265 ou vous demandez où se trouve Illuz→316.
278. Il vous en indique le chemin. Vous poussez une porte. Les forgerons sont réunis. Avancez ! Vous avancez→283. Vous fuyez sans attendre→RT.
279. Vous fouillez les lieux. → 261.
280. Salustre gît dans la poussière. Vous entendez des aboiements qui se rapprochent. Vous pouvez fouiller Salustre → 290 ou fouiller la cabane → 264. Mais pas le temps pour les deux !
281. Lancez 1d6. Avec 1 ou 2, il crie et...→248. Sinon, vous le fouillez→276.
282. *"Euh, certains disent qu'il est à Hissar-Ev, d'autres, dans l'île de Den. Un sorcier vous a-t-il repéré ?"* Faites 1D6. Avec 1 ou 2, vous êtes vu et devez fuir : lisez 301, puis →297 ou →RT.Sinon, autre question →204.
283. L'un d'eux vous attrape et d'une poigne de fer retrousse vos manches. Il ne voit rien. Si vous avez une arme, vous lui dites de la regarder→288, sinon, il vous jette dehors→RT.
284. *"C'est un curieux. La curiosité est une insulte à Wurm !,* dit celui qui dirige la troupe. *Vous avez insulté Wurm, le dieu vivant,* poursuit-il, *vous vous sentirez coupable de votre acte, c'est le dit-de-Wurm. Buvez ceci pour sentir Wurm en vous."* Il sort une fiole de sa selle et vous contraint à la boire. Les sorciers s'en vont→300.
285. Trois gardes entrent dans la cellule. *"Sandjirk d'Erstal, vous êtes condamné à mort."* L'un d'eux vous poignarde. Si vous avez une bague, frottez-la→138, sinon vous perdez 8 PV. Les sorciers sont appelés et n'ont pas le temps de vous achever. Si vous survivez,→302 puis →RT.
286. *"Ah ! Si on le savait, on serait déjà allé le tuer. Allez, en route !"* Ils partent au galop. →RT.
287. Vous découvrez une particularité sur les traces des fers des chevaux : la marque d'une fleur de lys. Ajoutez 1 degré à la FC. Vous repartez tranquillement→RT.
288. Si vous avez échangé votre arme avec celle des marchands, ils vous chassent→RT. Sinon, ils disent : *"Ah tu es un ami d'Héphaïste ! Tu es des nôtres alors. Il faut que tu saches qu'Héphaïste fabrique les fers des chevaux des sorciers. Tous sont marqués d'une fleur de lys ce qui permet de les pister. Va et courage pour Erstal."* Vous les quittez→RT.
289. Vous fouillez les lieux quand une troupe de cavaliers verts et rouges approchent. Vous vous aplatissez dans les taillis et vous assistez à un extraordinaire spectacle : les cavaliers retirent leurs robes, les retournent...et se retrouvent habillés en sorciers ! Vous comprenez bien des choses. Ajoutez 4 en FV. Vous partez→RT ou vous marchez vers le nord. Ajoutez 20 minutes à votre montre et →185.
290. Vous trouvez dans sa poche un bon de livraison et vous déchiffrez *"avions reçu 25 sacs"*, signé Uzugnan. Vous fuyez avant l'arrivée des chiens → RT ou vous fouillez la cabane →264.

291. Il dit : *"Y en a jamais eu ici, mon petit Monsieur."* Puis il s'en va dans son arrière-boutique→301 puis →187.
292. *"Ah Yohimba ! Toujours forgeron ?"* Vous dites *"Oui, il travaille dur en ce moment"*→215, *"Hé hé ! Elle est bien bonne celle là !"* →298.
293. Les traces bifurquent vers la gauche et entrent dans la forêt, puis remontent vers le nord. Vous vous retrouvez dans une grande clairière→185.
294. Personne ne connaît ce nom-là ! Faites 1D6. Avec 1 ou 2 → 246, sinon→214.
295. Vous errez toujours de rue en rue à la recherche d'un indice. Vous remarquez de nombreuses traces de sabot. A ce moment une trentaine de cavaliers habillés en vert et rouge passent à toute allure en direction du sud. Vous suivez leurs traces→185. Vous revenez en arrière→184 ou →RT.
296. Les traces des chevaux attirent votre attention : ils portent des fers marqués d'une fleur de lys. Vous découvrez dans les taillis l'entrée d'une crypte ! Jetez le dé autant de fois que nécessaire pour accumuler 30 points. Si le nombre de jets est supérieur à 9→236, sinon, vous entrez dans la crypte→303.
297. A la taverne vous apprenez que les hommes de Roguenart ont pillé la ville pour la troisième fois, qu'ils sont partis en suivant le cours du Rumevlar, que les sorciers sont arrivés pour aider les villageois mais qu'ici personne ne vénère Wurm.



dessins Claude Lacroix

Un mouchard a flairé votre curiosité. →301 puis →RT.

298. Il se met à rire aussi. *"Les sorciers sont là"*, dit-il en vous faisant un clin d'œil. Faites un "jet de colère", 1D6. Avec 1 ou 2, vous pouvez l'attrapper par le col et→204 ou perdre 2 PV pour vous maîtriser et →242. Avec 3 à 6 →242.

299. Vous fouillez les lieux →261.

300. Rapidement, vous vous sentez gagné par une certaine ivresse. Vous fermez les yeux et des images apparaissent. Des images de cauchemars, où votre corps est mis en pièces. Vous subissez pendant plusieurs heures d'abominables visions. Vous perdez 3 PV. Si vous êtes encore en vie →RT. Sinon, bonjour les corbeaux, FIN.

301. Cet événement inquiète les sorciers qui décident de renforcer le contrôle des villes qu'ils dominent. Ajoutez 1D6+2 sorciers dans la ville d'Erstal. →§.

302. 1D6 villageois vous écoutent et partent soutenir leurs amis d'Erstal. (notez sur FP). Ajoutez 1 degré à la FC. →§.

303. Un escalier de pierre à demi noyé dans la végétation vous conduit dix mètres sous le sol. Vous avez une torche →315, sinon→262.

304. *"Ah ben chalut. Y a ben longtemps que l'Rolin l'est au fond du marais, tu l'diras au Nicolo. Faut faire attention à un certain Chandjirk on m'a dit. T'l'as pas vu ?"* Vous dites que non et vous prenez congé rapidement, navré→RT.

305. Dans une grande salle faiblement éclairée, on vous jette au pied d'un trône. Un homme parfaitement immobile y est assis. Il apparaît au fur et à mesure que vos yeux s'habituent à la pénombre. D'une voix d'outre-tombe il dit : *"Tu es devant Wurm."* A la lueur d'une torche qu'on apporte, vous découvrez un visage d'une effroyable dureté, marqué d'une profonde cicatrice verticale. *"Que fais tu sur l'île de Den ?"*, vous demande-t-il ? Vous répondez *"Je suis Sandjirk d'Erstal, je viens reprendre le sceptre d'Oïgour"*→308, ou *"Euh, ben j'chais pas mon Seigneur, c'est p't'êtr' ben l'destin"*→325.

306. *"murW te traneugoR ton al emêm erfalab rus el egasiv !"* →§.

307. Vous êtes accueilli par une volée de 1D6 flèches. Pour chaque flèche, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, vous êtes touché et vous perdez 1PV→RT.

308. Wurm sourit, puis rit aux éclats ! *"Ton audace est plaisante et je vais t'étonner : je vais te le donner !"* Il sort un sac et le vide à vos pieds→326.

309. Vous suivez un long couloir de carrier qui serpente dans la masse rocheuse. Votre torche donne des signes de faiblesse. Vous continuez→324 ou vous rebroussez chemin→320.

310. *"souT sel sreicros te sreul sima ton nu uobih éoutat rus el sarb !"* Ajoutez 2 degrés à la FC.→§.

311. Sur le bras droit de chaque homme est tatoué un hibou. C'est manifestement le signe de reconnaissance des sorciers. Ajoutez 3 à la FC. Vous poursuivez votre exploration→309 ou vous sortez, pas mécontent de la visite ! →RT (à une case de 185).

312. ...une tornade de flammes vous entoure. Vous en êtes le centre et en êtes préservé. Les quinze adversaires les plus proches de vous sont carbonisés. Vous êtes là, ébahi, entouré par les dépouilles encore fumantes de vos adversaires →§.

313. *"sel sreicros te sel semmoh ed trenaogoR tnos sel semêm !"* Ajoutez 3 degrés à la FC.→§.

314. C'est l'homme qui est en...194 ! →194, puis →RT.

315. Après avoir parcouru un long couloir, vous découvrez une salle où gisent cinq corps allongés, tout de vert et de rouge vêtus. Il ne sont pas morts depuis longtemps. Vous les fouillez tout de suite→320 ou vous continuez votre exploration avant de revenir les fouiller→309.

316. On vous conduit chez Illuz. Un instant méfiant, il finit par se confier à vous : on lui a volé le sceptre d'Oïgour la nuit dernière. Catastrophe ! Il est désespéré. Il vous dit de vous méfier d'Argkmeu, le patron de la taverne. Il ne sait qu'une chose, les voleurs ont pris la fuite vers Vœunlap. Vous allez à la taverne→265, vous quittez la ville→RT, vous lui demandez où se trouve la confrérie des forgerons→278.

317. Vous découvrez un lac de cratère, mais pas âme qui vive. Vous avez perdu 1 PV lors de cette épuisante ascension.→RT.

318. Votre interlocuteur regarde le sol bizarrement, lève et baisse les sourcils en tirant légèrement la langue et dit, malgré lui, une vérité ! Lancez 1D6 et lisez le paragraphe correspondant au résultat 1=306, 2=310, 3=313, 4=319, 5=321 et 6=323, puis →§.

319. *"olociN ennosiopme sel stnatibah latsrE'd snarticlacér ceva enu noitcoced ed eniomartS."* Ajoutez 4 degrés à la FC.→§.

320. Vous entrouvrez la robe verte et rouge pour découvrir, avec stupeur, qu'en la retournant, il s'agit de la robe noire des sorciers de Wurm ! Les hommes de Roguenart et les sorciers sont les mêmes ! Vous prenez une de ces robes (notez-le sur FP), ajoutez 5 échelons en FC. Vous ressortez→RT, vous poursuivez votre exploration →309 ou vous continuez de dénuder les morts →311.

321. *"murW a enu erfalab elacitrev rus el egasiv tse'c egnarté !"* Ajoutez 2 degrés à la FC. →§.

322. Il hoche la tête à toutes vos explications et ne semble pas bien savoir pourquoi vous insistez sur le mot papyrus. Vous n'en tirez rien. Peu après votre départ, il file dans la forêt. Lisez 301 puis →RT.

323. *"Euh...mruV te traneugoR en tnos enu'uq elues te emêm ennosrep."* Ajoutez 2 degrés à la FC.→§.

324. Votre torche s'éteint ! Au bout d'une heure, vous découvrez un puits d'aération dans lequel vous parvenez à vous hisser (T+2).Vous ressortez dans la forêt (à une case du point 189)→RT.

325. Wurm se lève et, jetant sur vous un regard méprisant, dit : *"Débarrassez moi de ça."* Les gardes vous empoignent et vous traînent jusqu'aux fossés de la forteresse. Si vous avez au moins 15 écus, ils vous laissent partir, mais prennent tout votre argent→reprendre la mer. Sinon, ils vous jettent du haut des rochers et vous laissent pour mort. Vous perdez 6 PV. Si vous survivez, reprenez la mer.

326. Du sac tombent les morceaux de ce qui a pu être un sceptre avant d'être complètement détruit. Vous les ramassez et demandez à partir→330 ou vous dites : *"Je suis impressionné par votre force, je renonce à la mission qui m'a été confiée."*→RT.

328. Le sceptre d'Oïgour est là, entier, étincelant. Il s'est reconstitué, comme depuis la nuit des temps il l' a fait entre les mains de celui qui est porteur d'une mission de justice. C'est une barre de cèdre ornée d'or, surmontée d'une aigle gypaète aux yeux humides et mobiles. Ajoutez 15 degrés à la FC et 5 PV→RT.

329. Seul le gros titre retient votre attention : *"La ville de Mevlar attaquée par Roguenart. Les sorciers de Wurm déclarent s'y rendre pour aider la population"*→187.

330. Wurm s'arrête de rire et dit avec défi : *"Le sceptre d'Oïgour est détruit et partout ta mort a été annoncée. Tu n'es plus rien, alors va ! Ce sera ton châtiment."*→333.

331. Le Mric oppose deux joueurs qui mettent en jeu 1D6 écus par partie. Lancez 1D6 pour savoir qui commence. De 1 à 3 c'est votre adversaire (pour qui vous lancerez le dé); 4 à 6 c'est vous. Lancez le dé autant de fois que nécessaire pour atteindre un total de points d'au moins 13 et au plus de 17. Celui qui atteint 17 fait Mric et emporte la partie et la mise. Celui qui dépasse 17, "crève" et perd la partie. Quand les deux joueurs ont atteint un total entre 13 et 16, le meilleur score l'emporte. Pour votre adversaire, vous relancerez le dé s'il atteint 13 ou 14, mais pas au-delà. Jouez entre une et quatre parties, puis →§.

332. Tst tst ! Ce n'est pas bien de lire un paragraphe sans y être invité !

333. On vous laisse partir avec le sac. Votre moral est au plus bas, vous perdez 2 PV. Reprenez la mer et lorsque vous accosterez →336.

334. Vous pouvez acheter une boussole (10 écus), un chariot (35 écus), une gourde (1 écu), une torche (2 écus), une corde (4 écus), un grapin avec sa corde (6 écus) ou *Les Nouvelles de Den,* le journal local (1 écu). Notez le ou les objets que vous achetez, puis →187. Si vous achetez le journal→329.

336. A peine avez-vous mis le pied sur le sol que vous sentez quelque chose remuer dans le sac ! Un serpent ? Vous l'ouvrez délicatement→328.



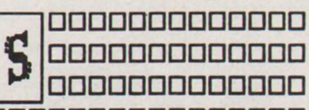


Figure 5.

RETOUR A ERSTAL L'ULTIME COMBAT

Vous rentrez à Erstal après une longue quête. L'heure est venue de mettre fin au règne tyrannique des Sorciers de Wurm. Pour vous en souvenir, notez la partie entière de votre FC (ne pas tenir compte des degrés supplémentaires). C'est la force combative que votre quête a conféré aux villageois d'Erstal. Vous vous glissez jusqu'au temple et vous sonnez le tocsin. Les villageois sortent des maisons, fourches et faux à la main. Les sorciers, eux aussi, sont là. Les groupes se font face (voir figure 5). Dans la partie haute de la figure 5, sous l'emblème de la tête de hibou, sont représentés les sorciers de Wurm. Dans la partie basse, les villageois, sous l'emblème du S de Sandjirk.

- Faites le total des villageois et soulignez dans chaque camp autant de cases que de combattants. Faites de même pour les sorciers. Faites le total des T, divisez-le par 3, et ajoutez autant de sorciers que la partie entière de ce résultat. Le temps que vous avez perdu ou passé à réaliser certaines actions a été mis à profit par les sorciers pour concentrer leurs forces sur Erstal. C'est la raison pour laquelle ils sont plus nombreux que prévu ! Rayez les cases en trop dans les deux camps.
- A vous de lancer les dés pour décider du sort de la bataille. Chaque fois que le dé fait apparaître une valeur égale ou inférieure à la valeur de votre force, rayez une des cases "Sorciers". Dans le cas contraire, rayez une case villageois. La bataille ne prend fin qu'avec l'élimination de l'un ou l'autre des camps.

Au terme du combat, lisez le dernier épisode de votre aventure en fonction du nombre de villageois restant. Vous levez le sceptre d'Oïgour et la bataille commence...

- **Résultats :**

0 à 5 : désastre complet. Vous êtes pris pour un traître et abattu par un mourant !

6 à 10 : ce n'est pas très brillant. Vous avez pris des risques inconsidérés. Vous êtes banni de la vallée par les survivants. On les comprend !

11 à 20 : ce n'est certes pas un franc succès, mais le village est débarrassé des tyrans.

21 à 40 : la population vous congratule et pense que vous avez l'étoffe d'un chef de guerre.

41 à 50 : vous êtes acclamé et nommé chef du village à la demande générale. Bravo !

51 à 60 : vous êtes un authentique héros et votre réputation s'étend bien au-delà de la vallée, dont vous êtes désormais le maître incontesté.

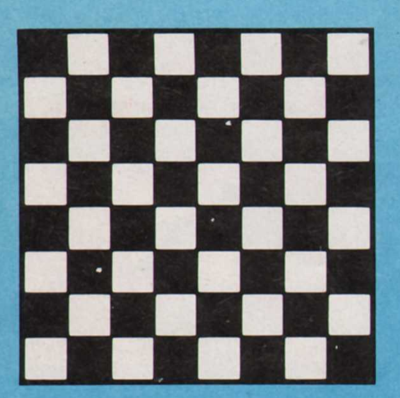
Pas un seul mort : vous devez être un authentique magicien !

DECOUPAGES

Dans le domaine des récréations mathématiques, la littérature abonde en jeux de découpage sous des formes très diverses. La plus fréquente consiste à découper une figure donnée en deux parties de forme identique. Dans un autre genre, le problème demande de découper une forme en un certain nombre de morceaux qui, assemblés d'une autre manière, formeront une deuxième figure imposée. Voici quelques exemples. A vos ciseaux !

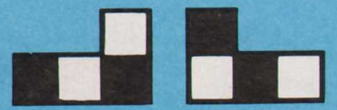
LE DECOUPAGE DE L'ECHIQUIER

Pour commencer, un problème bien simple. Vous voulez vous confectionner un puzzle dont toutes les pièces réunies formeront un échiquier.



Pour cela, vous vous imposez les règles suivantes :
- chaque pièce comportera un nombre entier de cases;
- chaque pièce comportera au minimum deux cases et au maximum cinq cases;
- toutes les pièces seront de formes différentes.

NB : On ne tiendra pas compte de la coloration des cases, ni de l'orientation des pièces, les deux pièces ci-dessous étant considérées de forme identique.



Vous désirez que le puzzle obtenu comporte le maximum de pièces possible. Combien de pièces un tel puzzle comportera-t-il ?

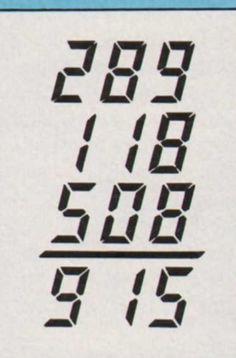
DOMINO-PUZZLE

Un classique du genre. Découpez cette figure en 28 rectangles 1×2 de manière qu'un chiffre donné ne soit associé qu'une fois et une seule à chacun des autres chiffres ainsi qu'à lui-même. Ainsi, si vous découpez le rectangle F4-G4 qui donne le 5-2, vous ne pourrez pas découper le rectangle E2-E3 pour lequel le chiffre 5 est également associé au 2.
Ce problème n'admet qu'une seule solution.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	0	1	1	2	3	4	5	5
2	0	5	1	5	5	4	4	6
3	3	2	0	4	2	0	1	1
4	3	6	6	4	2	2	5	5
5	1	6	0	1	5	0	6	6
6	6	1	0	3	3	0	3	3
7	4	2	2	6	4	2	4	3

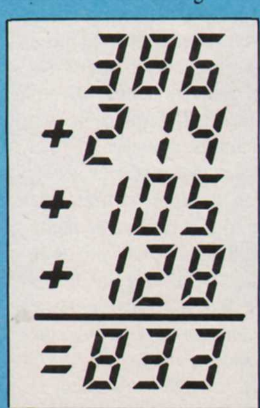
DECOUPAGE A LA CARTE (1)

Il n'y a que les politiciens pour croire que le découpage des cartes puisse changer l'arithmétique. La carte ci-dessous présente une curiosité.
L'addition qu'elle contient est exacte. Mais il est possible de la découper en trois morceaux de manière qu'avec deux des trois morceaux obtenus, on puisse reconstituer une nouvelle addition exacte de seulement trois lignes. Comment ?



DECOUPAGE A LA CARTE (2)

Même principe, mais plus difficile !
Découpez la carte ci-dessous en trois morceaux (au moyen de deux coups de ciseaux de même direction), de manière qu'avec deux des morceaux obtenus, on puisse obtenir une nouvelle addition correcte mais de trois lignes seulement.



LE CASSE-TETE DE PYTHAGORE

Emprunté au génial Sam Loyd, ce casse-tête est une petite merveille.

Il existe plusieurs manières de découper ce carré en quatre morceaux en suivant les lignes de séparation des cases de façon qu'avec les différents morceaux, on puisse reconstituer à la fois un carré 4×4 et un carré 3×3. La figure ci-contre, à droite, nous montre une solution possible. Seul inconvénient, toutes les lettres ne sont pas orientées dans le même sens : les lettres N, O, S, T, X et Y sont couchées.

Comment opérer le découpage en quatre morceaux pour que les 25 lettres contenues dans les 2 carrés respectifs de 16 cases et de 9 cases soient toutes du même côté et orientées dans le même sens ?

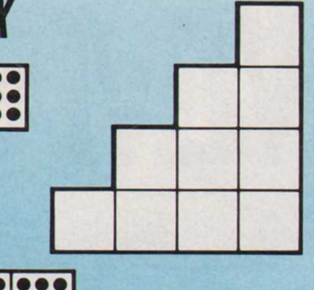
A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y

O	T	Y	E
N	S	X	J
A	B	C	D
F	G	H	I

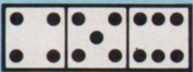
K	L	M
P	Q	R
U	V	W

LA BANDE DES DIX





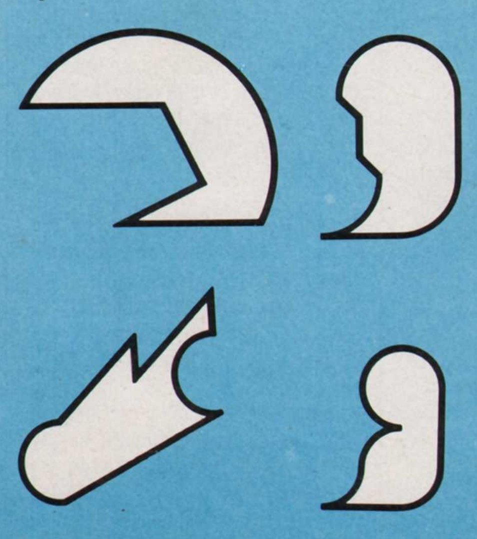
Découpez cette bande en quatre morceaux destinés à reconstituer la figure de droite de manière que le nombre de la rangée inférieure soit égal à la somme des nombres représentés par les trois rangées supérieures. Le découpage doit se faire le long des lignes de séparation des cases. La lecture des nombres se fait de la façon la plus classique qui soit :



représente 456. La case blanche représente le chiffre 0.

PARTAGES EQUITABLES

Le problème le plus classique de découpage est sans doute celui qui consiste à déterminer la ligne de partage d'une figure donnée de manière que les deux parties ainsi délimitées soient identiques. Saurez-vous par exemple, retrouver pour chacun de ces dessins, la ligne de découpe qui permet d'obtenir deux zones de même forme ?



DESAGREGATION DE L'ETOILE



Comment découper cette étoile en huit morceaux tous différents les uns des autres, chacun des huit morceaux étant composé de six triangles élémentaires ?
Le découpage doit s'opérer bien sûr le long des lignes de séparation des triangles unitaires.
Deux pièces sont considérées comme identiques si elles sont de même forme, indépendamment de leur orientation. Dernier point, chaque morceau devra être d'un seul tenant, des morceaux, comme ceux de gauche, où des parties tiennent au reste par un sommet étant interdits.
Aux symétries et rotations près, la décomposition est non seulement possible, mais surtout elle est unique.

Et pour finir, deux problèmes de découpage à caractère visuel.

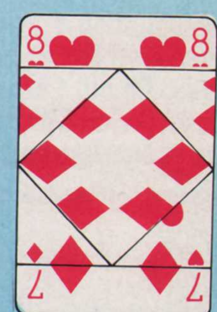
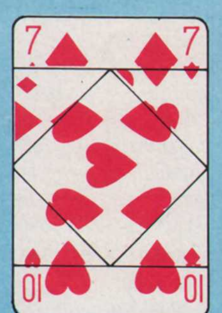
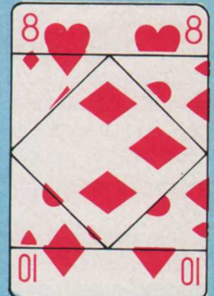
LE VRAI DANS LE FAUX

Ce casse-tête est inspiré d'un dessin de Scott Kim, spécialiste en la matière. En deux coups de ciseaux, séparez le vrai du faux. Pour votre information, *false* signifie faux en anglais, et vrai se dit *true*.



LA CARTE DECOUPEE

Ce montage a été réalisé à partir d'éléments appartenant à cinq cartes différentes d'un jeu de trente-deux cartes.
Mais une seule de ces cinq cartes peut être intégralement reconstituée à partir de ce montage. Laquelle ?
Bien entendu, vous éviterez de découper votre revue préférée !

Solutions page 116

NYOG'SOTHEP OU LES BRUMES DE L'IMMONDE

Nyog'Sothep ? Immonde ? Voici des mots dont la résonnance doit rappeler quelque chose à nombre d'entre vous. Eh oui ! Nous allons nous plonger dans l'univers du mythe de Cthulhu. Avec un jeu complet... mais aussi un scénario pour le jeu de rôle.

Ce jeu ne devrait pas dépayser les amateurs du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* (*). Pour les autres, rappelons brièvement son thème, inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft : la lutte d'hommes courageux, les "Investigateurs de l'Inconnu", contre des monstruosités extra-terrestres qui menacent d'apparaître sur Terre, appelées par des adorateurs fanatiques, pour y répandre folie et mort.

La santé mentale des Investigateurs risque d'ailleurs de subir de graves dommages au cours de ces aventures qui se situent, généralement comme ici, dans la Nouvelle-Angleterre des années 20.

NB : les Gardiens des Arcanes, c'est-à-dire les meneurs de jeux de *L'Appel de Cthulhu*, trouveront à la suite de la règle quelques données supplémentaires pour en tirer un scénario.

* Call of Cthulhu *est un jeu de Sandy Petersen (voir son interview page 7) édité par Chaosium. La version française,* L'Appel de Cthulhu *est éditée par Jeux Descartes.*

Mai 1921 en Nouvelle-Angleterre, au nord-est des Etats-Unis. Il y a un mois environ, le Professeur S. Petersen, éminent ethnologue de l'université de Providence, a brusquement disparu. Vous êtes une poignée d'individus, proches du milieu universitaire, bien décidés à en savoir plus. Vous serez les Investigateurs.

Vous avez appris que le Professeur Petersen est parti précipitamment pour l'île de Nantucket où il possède un cottage. Dans son appartement de Providence, vous avez compris que le Professeur se livrait à des recherches sur les premiers colons britanniques au Massachusetts. Vous avez trouvé des arbres généalogiques qui montrent que Petersen est le descendant direct d'une certaine Margret Petersen, brûlée en 1688 pour sorcellerie. Intrigués et pressentant le pire, vous vous êtes rendus à Nantucket. Hélas, le Professeur n'y est déjà plus, mais dans son cottage, vous avez fait de troublantes découvertes. Grâce aux notes qu'il a laissées, vous savez désormais que Petersen est torturé par son ascendance maudite. Il aurait compris, par la lecture de documents occultes, que sa filiation le désigne pour remplir la mission que n'avait pas pu faire aboutir son ancêtre Margret : préparer l'apparition sur Terre d'une indicible créature maléfique, Nyog'Sothep, l'Immonde Brumeux. Vous prenez en mains votre destinée et sans doute celle du monde : il faut rattraper le Professeur avant qu'il ne soit trop tard...

L'alternative est claire : empêcher l'avènement de la créature maudite ou exposer le monde entier à un chaos irréversible.

matériel:

- le plateau de jeu représentant une partie de la Nouvelle- Angleterre (Massachusetts et Rhode Island)
- un pion "Pr. Petersen"
- un pion "Nyog'Sothep"
- 6 pions "Investigateur"
- 10 pions "Fanatique"
- 8 pions "Goule"
- 8 pions "Profond"
- 3 pions "Choses de la Brume"
- 4 pions "habitant"
- 6 pions "Rêves"
- 1 pion "Horreur volante"
- 2 pions "téléportation"



- 2 poins "tempête"
- 10 pions "ville détruite"
- 6 pions "arme"
- 6 pions "signe protecteur"
- 6 pions "médaillon de Fanatique"

Il faudra vous munir d'au moins trois dés à six faces et d'un écran de type "jeu de rôle". Si vous n'en avez pas, une chemise cartonnée ou un gros livre feront l'affaire.

but du jeu:

- pour le Professeur Petersen : réunir des Fanatiques dévoués dans au moins cinq villes différentes grâce auxquels il pourra évoquer Nyog'Sothep et le faire apparaître.

- pour les Investigateurs : tuer le Professeur ou les Fanatiques, empêcher l'arrivée de Nyog'Sothep ou le renvoyer.

préparation du jeu: (de 2 à 7 joueurs):

Un joueur est désigné pour jouer le rôle du Professeur Petersen, soit par accord entre les joueurs, soit par tirage au sort. Les autres manipulent les Investigateurs :

- à deux joueurs, l'adversaire du Professeur prend quatre Investigateurs;
- à trois ou quatre, les adversaires du Professeur prennent chacun deux Investigateurs;
- de cinq à sept joueurs, chacun prend un Investigateur.

Les pions "Investigateur" qui n'ont pas été distribués sont écartés: ils sont inutiles pour la partie.
Le Professeur prend le pion qui le représente ainsi que celui de Nyog'-Sothep.

Chaque joueur se munit d'une feuille de papier. Le Professeur y tiendra sa "feuille de route" et le compte de ses points de vie. Les autres joueurs y tiendront le compte des points de santé mentale de chaque Investigateur.



le Professeur S. Petersen:
Le Professeur possède au départ 14 points de vie, et il ne peut en aucun cas en gagner. S'il les perd tous, il meurt. La partie est terminée.
Avant de commencer la partie, le Professeur choisit en secret la ville d'où il va partir, puis celle où il compte faire apparaître Nyog'Sothep: il note celle-ci sur une feuille de papier qu'il plie et pose bien en vue à côté du plateau. Elle servira de preuve le moment venu.

Le joueur Professeur tire quatre fois 2d6 et consulte la table 1. Il prend les quatre pions correspondants.
A chaque tour, le Professeur choisit de rester dans la même ville ou de rejoindre une ville voisine reliée par une route.

En secret, le joueur note alors sur sa feuille de route la ville où le Professeur arrive et, s'il le désire, il pose à côté du nom de la ville un des pions dont il disposait. Il inscrit également ces deux indications sur un morceau de papier (note d'étape) qu'il plie et dépose à côté du plateau. Ces notes d'étape, disposées dans l'ordre chronologique, serviront éventuellement de preuves le moment venu. Le tour du joueur Professeur se termine en tirant 2d6 pour recevoir un nouveau pion. Mais le Professeur ne doit jamais disposer de plus de cinq pions. Si, après le nouveau tirage, il en a six, il en rejette un de son choix (en évitant de le montrer aux autres joueurs).

Exemple: le Professeur est à Concord. Il dispose de cinq pions (2 "Rêves", 1 "Fanatique", 1 "Goule", 1 "Profond"). Il décide de se rendre à Boston. En secret, il note ce nom sur sa feuille de route. Il décide d'y placer un groupe de Fanatiques. Il pose le pion correspondant à côté du nom de la ville sur sa feuille de route, toujours en secret derrière son écran. Sur un morceau de papier, il note : "Boston = Fanatiques". Il plie le papier et le pose à côté du plateau. Puis il lance 2d6. Il obtient 4+2 = 6. Il prend un pion "habitants". Comme il ne disposait plus que de quatre pions, il peut garder ce dernier. En revanche, s'il n'avait pas placé de pion à Boston et avait gardé ses cinq pions, il aurait dû alors en rejeter un de son choix.

les déplacements:
Quand le Professeur arrive dans une ville où se trouve un Investigateur, il doit le déclarer, sans pour autant préciser de qui il s'agit. Il jette alors 1d6: s'il sort 1 ou 2, il doit se montrer et affronter l'Investigateur; sinon il ne dit rien de plus. Il peut aussi, sans tirer le dé, décider de se dévoiler spontanément et attaquer.

Les Investigateurs se déplacent à chaque tour, de la même manière que le Professeur, d'une ville à une ville voisine reliée par une route. Ils peuvent également rester sur place. Les mouvements en mer se font comme suit: dans un premier tour, l'Investigateur (ou le Professeur) embarque et se déplace dans la zone maritime concernée; au tour suivant, le personnage progresse d'une zone (par exemple de Cape Cod Bay à Massachusetts Bay) ou débarque dans un port. Ainsi de suite. Les ports sont indiqués en vert sur la carte.

Lorsqu'un Investigateur désire passer une frontière d'Etat (en pointillés sur la carte), il doit se soumettre à quelques formalités. Il jette 1d6: de 1 à 4 il peut poursuivre son mouvement, avec 5 il reste où il est mais pourra au tour suivant passer la frontière sans ennui; avec 6 il reste où il est et ne pourra pas passer la frontière au tour suivant au même endroit. Le Professeur, lui, passe les frontières sans problèmes.

phases d'action:
Lorsque le Professeur Petersen a joué et que les Investigateurs se sont déplacés, le premier à la gauche de Petersen lui demande s'il y a une rencontre dans la ville où il vient d'arriver. Il y a rencontre si le Professeur, à un moment ou à un autre, a déposé dans cette ville un pion. Si c'est le cas, la rencontre est réglée (voir "les pions"). Si ce n'est pas le cas, ou après la rencontre s'il le peut encore, l'Investigateur tire un événement sur la table 2 ou la table 3, à son choix.

S'il possède un signe protecteur et un médaillon de Fanatique, il tire 3d6. S'il ne possède qu'un signe protecteur, il tire 2d6. Dans les autres cas, il ne tire que 1d6. Il doit choisir sa table avant le tirage de dés.
Le joueur effectue immédiatement ce qui est indiqué.

Note: si un personnage est alors envoyé dans une autre ville, il ne retire pas les dés et n'y subit aucune rencontre.

Lorsque l'Investigateur a terminé son déplacement et réglé ses conséquences et qu'il se trouve alors dans la même ville que le Professeur, celui-ci doit le déclarer. Le combat est inévitable.
Le tour du joueur est alors terminé. Celui qui est placé à sa gauche joue de la même façon, et quand le tour de table est bouclé, le professeur rejoue, et ainsi de suite.

les pions:
Lors d'une rencontre, le Professeur pose sur le plateau le pion concerné sur la ville correspondante.



• Les Goules: ce sont des créatures dégénérées et nécrophages. Un personnage qui les rencontre perd 4 points de SAN s'il ne possède ni arme ni signe protecteur. S'il a une arme, les Goules sont éliminées (le pion est remis en réserve: il rejoint les autres pions que le Professeur peut tirer dans la table 1), mais le joueur tire 1d6: de 1 à 4, il perd 3 points de SAN, avec 5 ou 6, il n'en perd que 2. Un signe protecteur diminue d'un point la perte de SAN. Si les Goules n'ont pas été éliminées

ENCART

les Investigateurs et la santé mentale:
Au début de la partie, chaque joueur, pour chacun de ses Investigateurs, jette trois dés à six faces (notation 3d6), en fait le total et y ajoute 3 points: ce nombre correspond aux points de santé mentale (SAN) que possède l'Investigateur. Au cours de la partie, les Investigateurs risquent de perdre des points de SAN. Si l'un d'eux les perd tous, il sombre dans la folie et devient un Fanatique (voir "les pions").
Le pion le représentant est remplacé, où il se trouvait à ce moment, par un pion "Fanatique". Il fait désormais partie des Fanatiques que le professeur doit réunir pour évoquer Nyog'Sothep (si tous les Investigateurs d'un joueur sont devenus Fanatiques, ce joueur n'a plus aucun rôle et est éliminé de la partie). Cependant, un Investigateur peut toujours décider, au moment de se déplacer, de rester sur place pour consulter un psychanalyste: cela lui fait gagner 1d6 points de SAN. Il n'y a pas de limite au gain de points de SAN. Dans ce cas, le personnage ne fait rien d'autre dans le tour. Attention, lorsqu'un Investigateur est forcé de rester sur place (parce qu'il perd son tour), cette méthode ne s'applique plus.
Les Investigateurs partent de Nantucket, dans l'île du même nom.



par une arme, le Professeur les replace sur sa feuille de route, à la ville correspondante.



• **Les Profonds:** êtres semi-aquatiques et nauséabonds, ils ne peuvent être placés par le Professeur que dans un port. Si l'Investigateur qui les rencontre ne possède pas de signe protecteur, il perd 3 points de SAN, et le pion est replacé sur la feuille de route du Professeur. Si l'Investigateur possède un signe protecteur, il ne perd qu'un point de SAN. Le pion "Profond" est remis en réserve, mais l'Investigateur perd son signe protecteur.

de telles créatures. Un personnage qui les rencontre passe son prochain tour à errer et perd un point de SAN. Le pion est remis en réserve.

• **Les habitants:** excédés par les manifestations tumultueuses des Fanatiques, ils chasseront de la ville un Investigateur portant un médaillon. L'Investigateur perd ce médaillon et doit retourner d'où il vient. Il ne pourra pas repasser au tour suivant dans la ville dont il a été chassé. Le pion "habitants" est remis en réserve.



pulé par cette force occulte perd 2 points de SAN.
L'Horreur volante et la téléportation sont des pions qui ne sont pas placés dans une ville, mais que le Professeur peut utiliser avant de se déplacer, s'il en dispose. Après utilisation, le pion est définitivement écarté.

• **Nyog'Sothep:** l'Immonde Brumeux apparaîtra dans d'épais brouillards surnaturels. Cette créature est décrite dans certains livres occultes comme aussi peu intelligente qu'agressive. Pour la faire apparaître, le Professeur Petersen doit avoir placé un pion "Fanatique" dans au moins cinq villes, et il doit lui-même se trouver à moins de trois villes de celle qu'il avait choisie pour l'apparition. Quand il a rempli ces conditions, il peut déclarer qu'il procède à l'évocation : il fait apparaître sur le plateau les Fanatiques et luimême, et montre, pour vérification, la feuille sur laquelle il avait inscrit

c'est leur première rencontre, 2 points lors des suivantes.

le sort de renvoi:
Trois Investigateurs, au moins, doivent connaître le sort de renvoi (acquis aux tables 2 et 3) et se réunir dans une même ville. Dès que c'est fait, Nyog'Sothep n'a plus qu'un seul but : s'y rendre pour anéantir ces misérables prétentieux. Le Professeur et Nyog'Sothep doivent se rendre dans cette ville par le chemin le plus court, quel qu'il soit. Dès que l'Immonde y est arrivé, les Investigateurs lancent le sort de renvoi. Chacun perd alors 4 ou 2 points de SAN (à la vue de l'Immonde). Un des Investigateurs jette 1d6 au nom du groupe : il retire au chiffre obtenu le nombre de participants au sort :

3. ... chacun perd encore 4 points de SAN; le sort n'a pas fonctionné et Nyog'Sothep est libre.
2. ... chacun perd encore 2 points de SAN; le sort n'a pas fonctionné et Nyog'Sothep est libre.



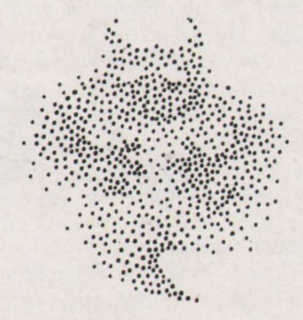
•**Les Fanatiques:** s'il ne possède pas d'arme, l'Investigateur est renvoyé dans la ville qu'il vient de quitter, et les Fanatiques restent sur place (le Professeur replace le pion sur sa feuille de route). S'il possède une arme, le joueur tire 1d6. Il ajoute 1 au résultat s'il possède un médaillon. Avec un total de 1 à 5, l'Investigateur est repoussé comme précédemment. Avec 6, il tue les Fanatiques (le pion est définitivement retiré du jeu), mais perd 2 points de SAN. Avec 7, il tue les Fanatiques sans perdre de SAN. Tuer les Fanatiques rapporte un médaillon à l'Investigateur s'il n'en avait pas (il ne peut en avoir plus d'un).

• **Les Choses de la Brume:** ces indescriptibles entités ne peuvent vivre que dans le brouillard et Nyog'Sothep aime à se faire annoncer par

• **Les Rêves:** grâce à ses pouvoirs occultes, le Professeur fait voyager, durant son sommeil, l'Investigateur dans les Contrées du Rêve. Il y vit d'étranges aventures qui lui font perdre 2 points de SAN. Le pion est remis en réserve.

• **La tempête:** elle bloque l'Investigateur dans la ville pour deux tours. Le pion est définitivement écarté.

• **L'Horreur volante:** cette créature invisible permet au Professeur de voyager de façon paranormale. Si le Professeur possède ce pion, il peut déclarer, au moment de son déplacement, qu'il l'utilise. Il se déplace alors n'importe où en secret, dans un rayon de trois villes. Le pion est définitivement écarté.



• **La téléportation:** pour utiliser ce sort (ce pion), le Professeur doit être à moins de trois villes d'un Investigateur. Il le déplace alors d'une ou de deux villes. L'Investigateur mani-



la ville d'apparition de l'Immonde ainsi que les notes d'étape signalant les Fanatiques.
Il place le pion Nyog'Sothep dans la ville choisie qui est immédiatement détruite. On place aussi un pion "ville détruite" à cet endroit. Nyog'-Sothep ne pourra pas se déplacer jusqu'à ce que le Professeur l'ait rejoint. A partir de cet instant, les deux pions se déplaceront de conserve. Le joueur Professeur lance à chaque tour 1d6. Avec 1 ou 2, les deux pions ne se déplacent pas. Sinon, ils progressent d'une ville. A chaque fois qu'ils arrivent dans une ville, celle-ci est détruite. On y place un pion "ville détruite" et les Investigateurs ne pourront plus y passer.

la lutte contre Nyog'Sothep:
Un Investigateur qui se trouve dans la même ville que l'Immonde Brumeux meurt immédiatement s'il ne possède pas de signe protecteur. Sinon, il perd 4 points de SAN si

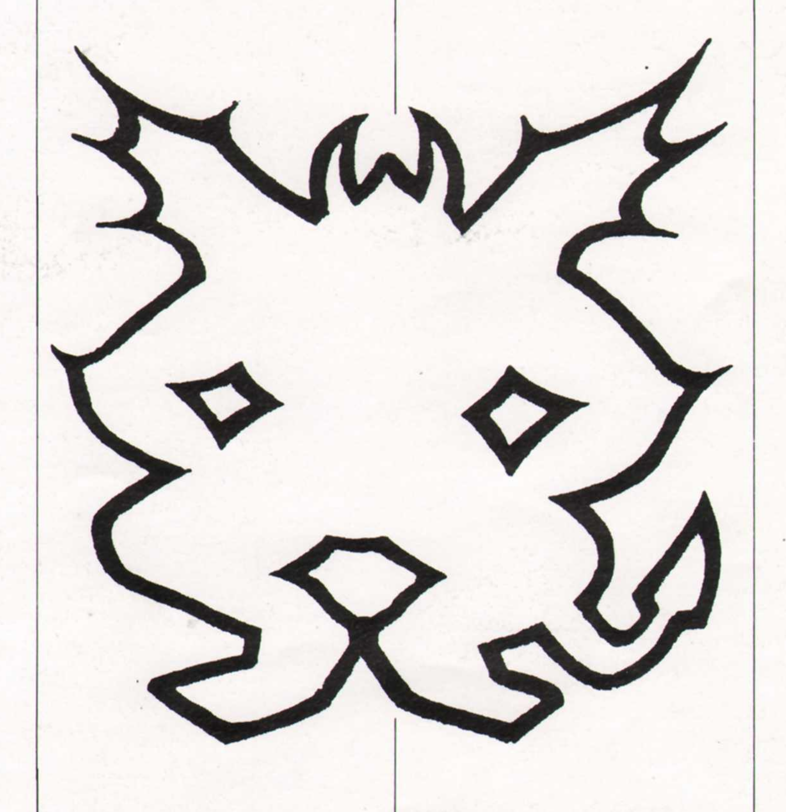
1 ou 0. ... le sort n'a pas fonctionné et Nyog'Sothep est libre.
– 1. ... le sort fonctionne partiellement; les joueurs prennent Nyog'-Sothep et le replacent dans la ville de leur choix.
– 2 ou moins... Victoire ! Nyog'-Sothep est renvoyé dans les abysses insondables pour de nombreuses générations. La partie est terminée.
Si le sort n'a pas fonctionné, ou qu'imparfaitement, Nyog'Sothep évolue normalement et cherche à tuer ou à rendre fous les Investigateurs. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus assez d'Investigateurs pour lancer le sort (trois au moins).

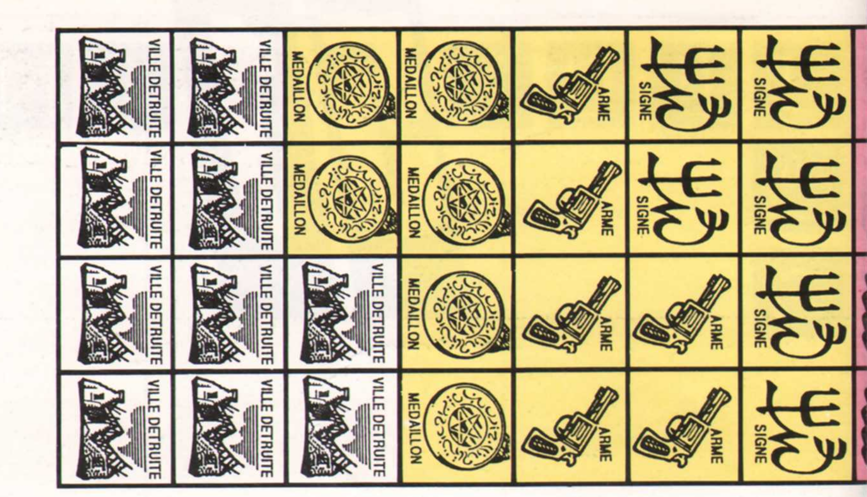
combats contre le Professeur:
Lorsqu'un Investigateur rencontre le Professeur, le combat dépend de ce qu'il possède :

- s'il n'a rien, il perd 4 points de SAN et le Professeur le déplace de deux villes à son gré (sauf en mer);
- s'il possède une arme, le joueur tire 1d6: avec 1, il ne se passe rien; de 2 à 5 le Professeur perd 2 points de vie; avec 6 il en perd 3. Ensuite le Professeur bat en retraite d'une ville (sans y déposer de pion);
- s'il n'utilise qu'un signe protecteur, l'Investigateur ne perd que 2 points de SAN et le Professeur est repoussé d'une ville (à son choix). L'investigateur perd son signe protecteur. Mais s'il le préfère, il peut plutôt attaquer avec une arme sans faire



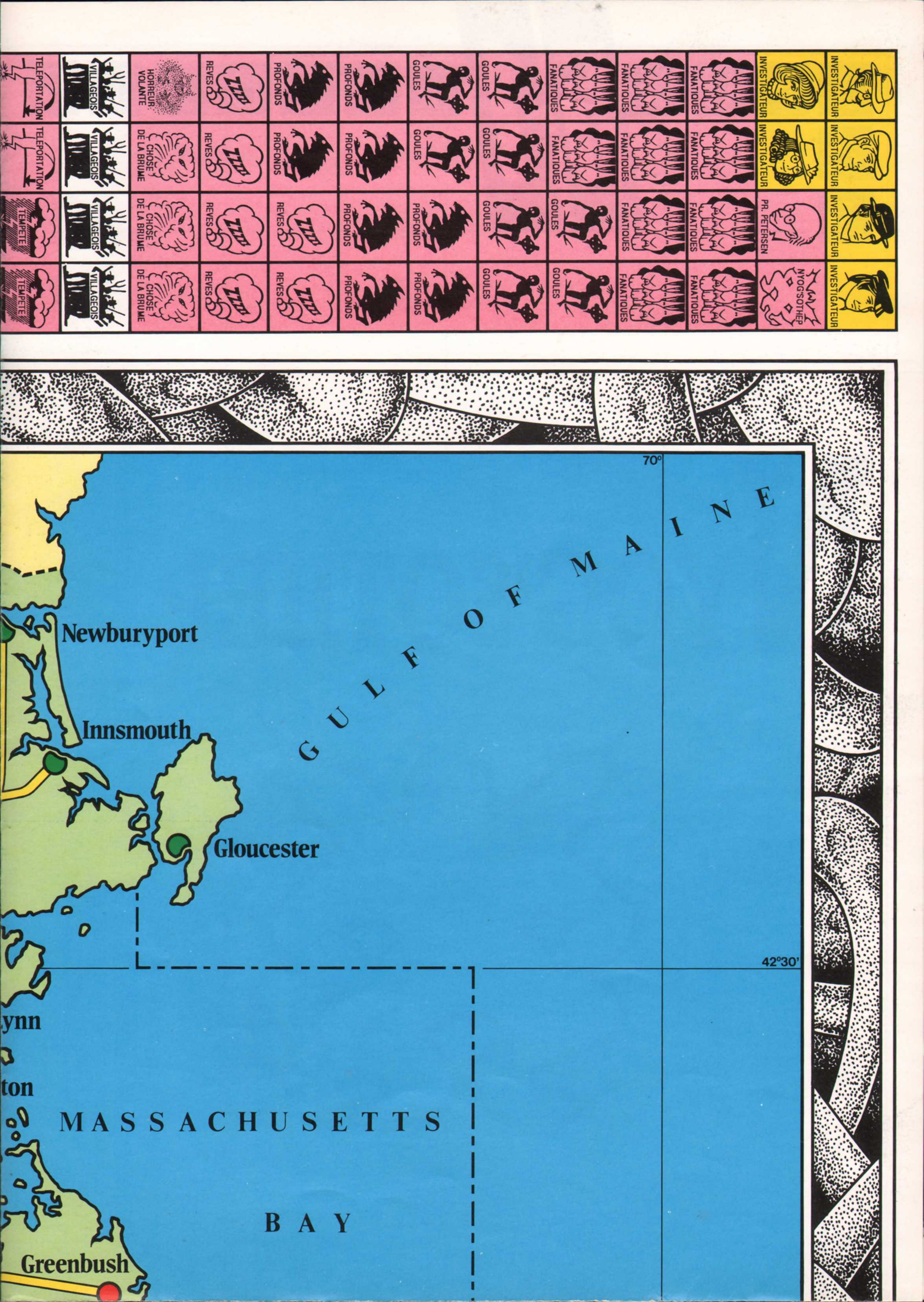
NYOG'SOTHEP

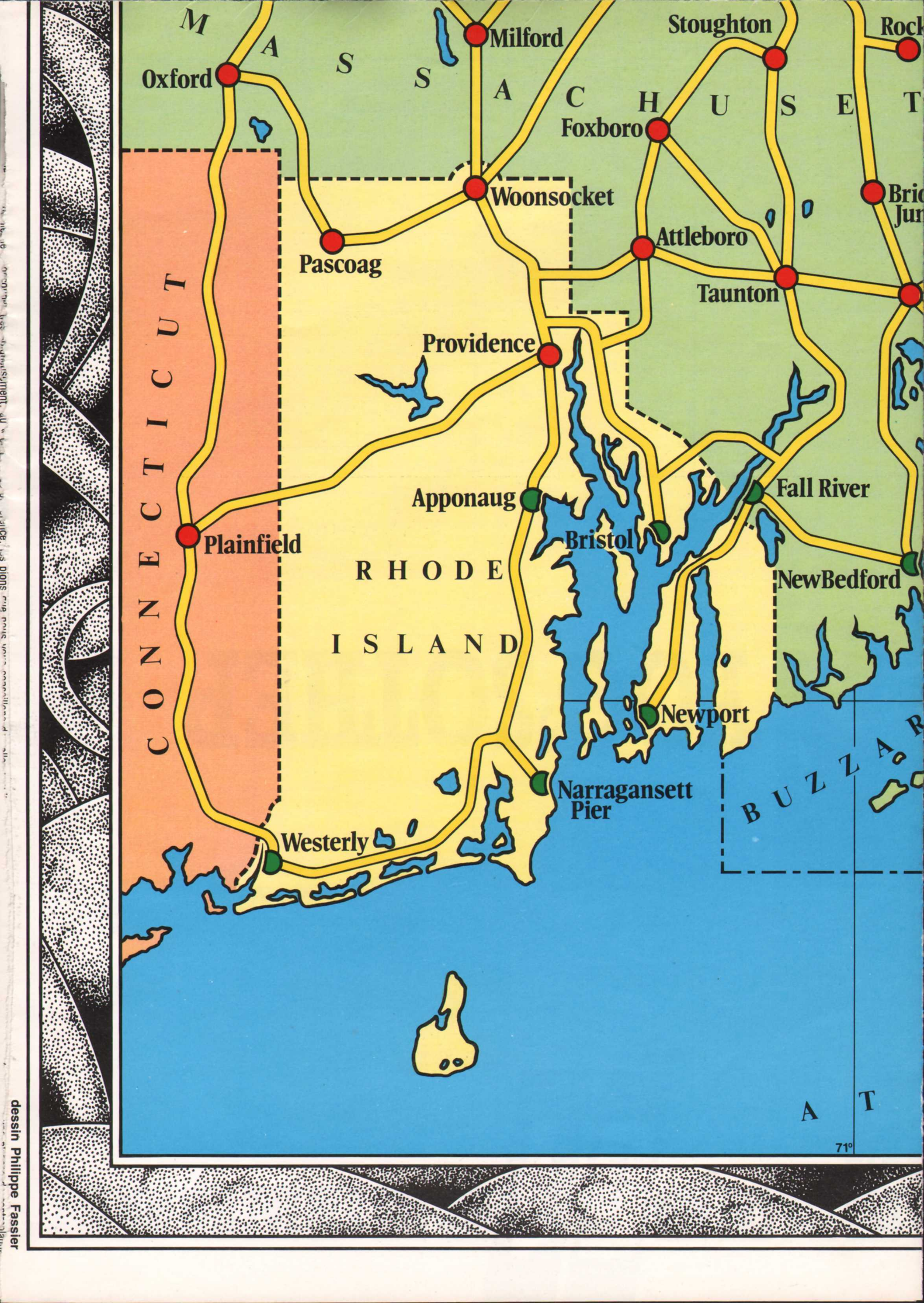




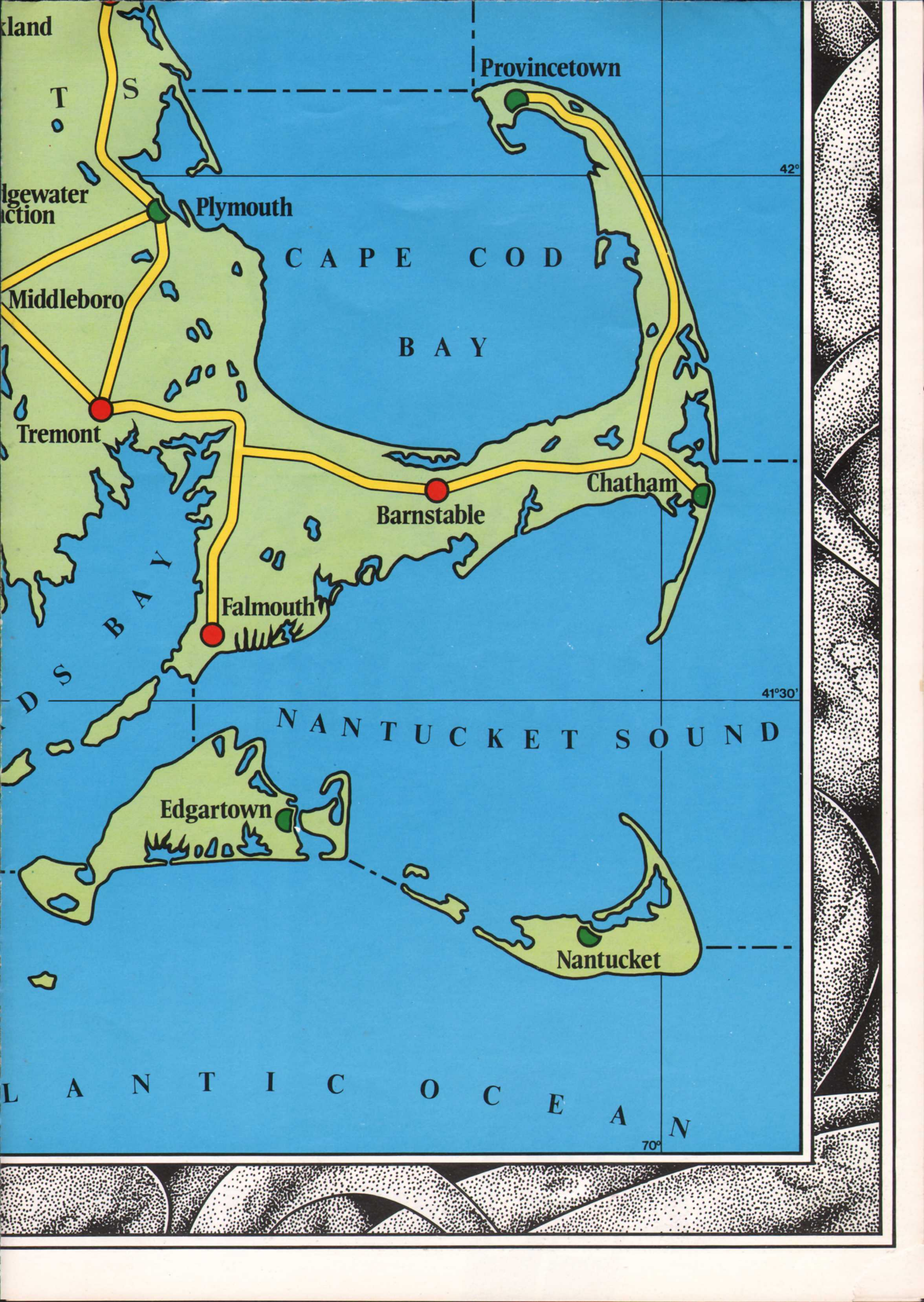
NEW HAMPSHIRE

Nashua
Dunwich
Lawrence
Lowell
Fitchburg
Arkham
Concord
Oakdale
Sudbury
Westboro
Dedham
Worcester
Ashland


TELEPORTATION
VILLAGEOIS
HORREUR VOLANTE
REVES
PROFONDS
PROFONDS
GOULES
GOULES
FANATIQUES
FANATIQUES
FANATIQUES
INVESTIGATEUR
INVESTIGATEUR
TELEPORTATION
VILLAGEOIS
CHOSE DE LA BRUME
REVES
PROFONDS
PROFONDS
GOULES
GOULES
FANATIQUES
FANATIQUES
FANATIQUES
INVESTIGATEUR
INVESTIGATEUR
TEMPÊTE
VILLAGEOIS
CHOSE DE LA BRUME
REVES
REVES
PROFONDS
PROFONDS
GOULES
GOULES
FANATIQUES
FANATIQUES
PR. PETERSEN
INVESTIGATEUR
TEMPÊTE
VILLAGEOIS
CHOSE DE LA BRUME
REVES
REVES
PROFONDS
PROFONDS
GOULES
GOULES
FANATIQUES
FANATIQUES
NYOG'SOTHEP
INVESTIGATEUR
70°
GULF OF MAINE
Newburyport
Innsmouth
Gloucester
42°30'
MASSACHUSETTS BAY
Greenbush



dessin Philippe Fassier



kland
T
S
Provincetown
42°
lgewater
ction
Plymouth
CAPE COD
BAY
Middleboro
Tremont
Barnstable
Chatham
Falmouth
DS BAY
41°30'
NANTUCKET SOUND
Edgartown
Nantucket
LANTIC OCEAN
70°

JEUX & S 51 INEDITS

NYOG'SOTHEP

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons [illegible] contreplaqué.

appel à son signe protecteur. Mais il ne peut cumuler les deux;
- s'il possède un médaillon de Fanatique, le personnage est pris pour tel, et il ne se passe rien (sauf s'il décide d'attaquer le Professeur Petersen).
Tuer le Professeur avant que Nyog'-Sothep n'apparaisse met fin à la partie.

Table 1:
Le Professeur jette 2d6 à la fin de chaque tour; il reçoit le pion correspondant au résultat.
S'il n'y a plus de pion de cette nature disponible, le joueur relance les dés jusqu'à ce qu'il puisse prendre un pion.

2. Horreur volante ou Goules (au choix)
3. Goules
4. Profonds
5. Choses de la Brume ou Profonds (au choix)
6. Habitants
7. Rêves
8. Rêves

certaines pages, très pénibles à lire, expliquent comment renvoyer Nyog'Sothep. Un sort de renvoi qui vous fait perdre 2 points de SAN.
7. Vous errez dans le cimetière, la nuit. Vous vous rendez compte que ce dernier est infesté de Goules : vous perdez 2 points de SAN et votre arme (si vous en avez une)
8. Votre voiture refuse d'avancer : passez le tour suivant, sauf si vous prenez la mer.
9. Vous trouvez des traces du Professeur et un médaillon. Stimulé par ces découvertes, vous rejouez immédiatement.



2. Vous observez des Goules près d'une vieille crypte : vous perdez 3 points de SAN, mais vous trouvez une arme.

3. Dans une malle, vous trouvez de vieux manuscrits qui montrent comment renvoyer l'Immonde. Ce sort de renvoi vous fait perdre 3 points de SAN.

4. Grâce à de bonnes informations, vous êtes lancé sur une piste qui vous semble intéressante : rejouez.

5. Un ermite dont l'esprit est un peu dérangé vous donne un signe protecteur et vous parle de créatures insensées : vous perdez 2 points de SAN.

6. Vous entendez parler de Petersen : ce dernier doit vous citer trois villes dont son actuelle position (s'il est en mer, il le dit).

7. Impossible de vous y retrouver dans ce labyrinthe de routes secondaires : retournez à la ville d'où vous venez pour vous informer sur le bon chemin.

le Professeur doit vous citer deux villes dont une contient des Fanatiques.
15. Dans la bibliothèque, un vieux livre qui parle des légendes locales : certaines créatures brumeuses y sont citées. Vous perdez 2 points de SAN, mais vous pouvez citer deux villes au Professeur : il vous dit si Nyog'Sothep doit y apparaître.
16. Les plans du Professeur vous paraissent de plus en plus clairs : citez-lui une ville. S'il y a une rencontre dans celle-ci, il doit vous la préciser.
17. Vous sentez que vous touchez au but : rejouez.
18. Vous marchez dans la campagne. Perdu dans vos réflexions vous êtes surpris par la nuit et une brume anormale : vous y perdez votre arme (si vous en avez une) et 2 points de SAN.

fin de partie:
Le Professeur gagne s'il a réussi à faire apparaître Nyog'Sothep et s'il

9. Téléportation ou Rêves (au choix)
10. Tempête ou Fanatiques (au choix)
11. Fanatiques
12. Fanatiques

Table 2:
1. Absorbé par d'inquiétantes réflexions, vous vous perdez sur les petites routes : revenez à la ville que vous venez de quitter.
2. Vous découvrez un repaire de Profonds : vous perdez 2 points de SAN, mais vous trouvez une arme.
3. Vous rencontrez un vieillard. Il vous donne un signe protecteur et



vous parle longuement des créatures de l'Au-delà: vous perdez 2 points de SAN.
4. Un psychanalyste de renom s'intéresse à vos troubles : vous devez passer votre prochain tour, mais vous gagnerez 5 points de SAN.
5. Des voyageurs vous parlent du Professeur : celui-ci doit vous citer trois villes dont une est son actuelle position (s'il est en mer, il le dit).
6. Dans le grenier d'une vieille maison, un grimoire en mauvais état :

10. Le Professeur fait parler de lui : il doit vous citer deux villes dont une est son actuelle position (s'il est en mer, il le dit).
11. Vous êtes agressé par des adorateurs déments : vous perdez 2 points de SAN, mais vous gagnez une arme.
12. Vous trouvez un vieux manuscrit qui parle à demi-mots de Nyog'-Sothep : vous y apprenez le sort de renvoi, mais vous perdez 3 points de SAN.
13. Le Professeur doit révéler son actuelle position.
14. Vous gagnez du temps sur le Professeur : rejouez.
15. Le Professeur Petersen doit désormais signaler ses mouvements en mer (sans préciser la zone).
16. Citez deux villes au Professeur : il doit vous dire s'il y a des rencontres dans celles-ci. S'il y est, il n'ajoute rien. Il ne précise pas les rencontres.
17. Citez deux villes au Professeur : il doit vous dire si Nyog'Sothep doit y apparaître.
18. Le Professeur doit révéler sa position et indiquer le nombre de Fanatiques qui sont déjà prêts.

Note : un Investigateur ne peut posséder qu'une seule arme, un seul médaillon et un seul signe protecteur à la fois.

Table 3:
1. Vous séjournez chez un psychanalyste : passez votre prochain tour, vous gagnerez 5 points de SAN.

8. Près d'une sortie d'égouts, un cadavre de Profond : auprès de lui vous trouvez un médaillon de Fanatique, mais vous perdez 3 points de SAN.
9. Des nouvelles du Professeur : il doit vous citer deux villes dont une est son actuelle position (s'il est en mer, il le dit).
10. La lecture d'un gros livre d'occultisme vous apprend le sort de renvoi. Vous perdez 2 points de SAN, mais vous rejouez immédiatement.
11. En discutant avec les policiers locaux vous vous êtes fait des amis. Vous gagnez une arme et vous rejouez.



12. Votre sommeil est peuplé de créatures étranges et de visions incroyables : vous perdez 2 points de SAN.
13. Des voyageurs ont vu récemment Petersen : il doit se montrer et faire son prochain déplacement à découvert.
14. Un prêtre vous parle de ces Fanatiques qui infestent la région :

reste moins de trois Investigateurs. L'Immonde Brumeux ne pourra plus être renvoyé et son épouvantable règne sera sans fin.
Les Investigateurs gagnent s'ils tuent le Professeur avant l'arrivée de Nyog'Sothep ou s'ils parviennent à renvoyer l'Immonde Brumeux. Cette victoire est collective. Cependant, on pourra établir un classement entre les Investigateurs, pour une même partie ou d'une partie à l'autre. On utilisera le barème suivant :
• par point de vie ôté au Professeur : + 2 points.
• par groupe de Fanatiques tués : + 3 points.
• pour chaque Investigateur ayant participé victorieusement au renvoi de Nyog'Sothep : + 5 points.
• par point de SAN restant à la fin du jeu : + 1 point.
• pour être devenu un fanatique : − 5 points.
• par ville détruite par Nyog'Sothep : − 2 points par investigateur.

SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU

Le thème de ce jeu peut servir de base à un scénario pour *L'Appel de Cthulhu.* L'idéal serait que le Gar-

dien des Arcanes ait déjà joué plusieurs parties de notre jeu en encart, mais que les Investigateurs l'ignorent. Evidemment, en tout état de cause, seul le Gardien doit lire ce qui suit.

Lisez l'introduction de la règle aux joueurs. Faites partir les Investigateurs de Nantucket et considérez, pour leurs mouvements, qu'ils peuvent parcourir quatre villes par jour, à condition de n'y effectuer aucune recherche, ou une seule ville dans laquelle ils font toutes les recherches habituelles (bibliothèque, commissariat, voisinage, etc). Le but reste le même: empêcher l'évocation de Nyog'Sothep (par la mort de Petersen) ou le renvoyer.
Mais, en revanche, les Investigateurs n'ont aucune chance de neutraliser le Professeur avant qu'il ne parvienne dans la ville d'apparition de l'Immonde. Au mieux y arriveront-ils quelques jours avant la date fati-



ports (rejetez les dés si ce n'est pas le cas). Ajoutez une dimension littéraire: racontez ces rencontres, développez-les, créez une tension, un suspense. Par exemple, faites rencontrer aux Investigateurs la sorcière, ancêtre de Petersen, par le biais des Rêves; n'utilisez les Choses de la Brume que les derniers jours (c'est le signe manifeste que l'avènement approche), faites sortir les Goules des tombes d'anciens colons

les conditions d'apparition de Nyog'-Sothep et en particulier la date (fonction des étoiles, du cycle de la lune, etc).
Si les joueurs veulent combattre les Fanatiques, rendez-leur la tâche quasi impossible: poussez-les à découvrir le sort de renvoi et à y procéder. S'ils retrouvent à temps le Professeur et le combattent, adjoignez-lui quelques Goules (description dans les règles de l'AdC, page 43) ou Fanatiques.

Si enfin, les Investigateurs décident d'attendre l'évocation pour jeter un sort de renvoi (dénouement auquel il est souhaitable d'arriver), utilisez les indications suivantes:

- le Professeur réunit quelques Fanatiques (une dizaine) auprès de lui, vers 1 heure du matin, hors de la ville;
- après avoir allumé un grand brasier, le Professeur y jette diverses substances qui vont créer une fumée

assouvir l'appétit de l'Immonde? Arriveront-ils à se débarasser des Fanatiques et de Petersen?
Quoi qu'il en soit, tous ceux qui suivent avec attention le sort d'évocation risquent de perdre 3 points de SAN à la vue des Fanatiques se jetant dans le feu, et 1d20 lorsqu'apparaîtra Nyog'Sothep. Le sort de renvoi coûte 1d6 points de SAN et les Investigateurs doivent dépenser des points de magie. Faites le total de leur dépense et comparez-la au pouvoir de l'Immonde sur la table de résistance pour apprécier la réussite du sort. Dans les jours qui suivent, si la mission est remplie, les joueurs récupéreront 1d20 points de SAN et gagneront 3 points de pouvoir.

Ce scénario peut être inclus dans n'importe quel campagne de l'AdC qui passe par la Nouvelle Angleterre ou dans la série des Contrée du Rêve.

dique et pourront-ils, peut-être, y tuer le Professeur Petersen. Voici comment procéder:
- choisissez la ville où Nyog'Sothep devra apparaître;
- choisissez six villes où les Fanatiques sont réunis.

Considérez que les Investigateurs débutent le 10 juin 1921. Petersen ne pourra évoquer l'Indicible Brumeux que dans la nuit du 21 au 22 juin. Entre ces deux dates, le Professeur parcourt le pays pour préparer les Fanatiques: établissez les dates auxquelles il passe par les villes choisies pour ces derniers. Si les Investigateurs, passent par ces villes en même temps que le Professeur, maintenez un certain suspense. Mais Petersen doit s'échapper. Enfin, faites-le arriver quelques jours à l'avance (3 ou 4) dans la ville de l'évocation. C'est là seulement que les joueurs pourront lui être opposés.

les recherches des Investigateurs:
Quand un Investigateur arrive dans une ville et y effectue des recherches, jetez 2d6 et consultez la table 1. Si vous sortez 9 ou plus, il n'y a aucune rencontre (on élimine les Fanatiques, la téléportation, la tempête) sauf s'il y a des Fanatiques dans la ville (voir plus loin). Ne faites apparaître les Profonds que dans des

britanniques, etc. Question SAN, nous vous conseillons de remplacer une perte de 2 points par 1d4 et une perte de 3 points par 1d6. Puis les Investigateurs feront des recherches: vous disposez des tables 2 et 3 dont de nombreux événements restent valables. Faites parler avec réticence les habitants, n'ouvrez pas trop facilement les commissariats et autres bibliothèques.

Voici des éléments d'enquête supplémentaires:

- Des sectes occultes sont apparues dans la région: difficiles à rencontrer, leurs adeptes sont drogués et violents.

- Le Professeur n'est pas passé inaperçu: il a pu accomplir des actions marquantes, comme une cérémonie la nuit dans sa chambre d'hôtel. Son passage dans une ville a pu avoir comme conséquence que des quartiers entiers soient victimes de cauchemars, que d'étranges brouillards venus de nulle part apparaissent, etc.

- Dans des villes comme Providence, Arkham ou Boston, les Investigateurs peuvent trouver des livres occultes et donc apprendre le sort de renvoi (voir liste des livres dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* page 64).

- Donnez au compte-gouttes des informations sur les villes où sont les Fanatiques et, finalement, (quelques jours avant) celle où doit apparaître Nyog'Sothep. Créez une tension nerveuse en divulgant assez rapidement

rasante mais épaisse. Faites s'immoler deux ou trois Fanatiques;
- tous ensemble, ils commencent l'évocation par des chants incompréhensibles et gutturaux. Au bout d'un quart d'heure dans cette ambiance, le sol commencera à trembler et la fumée à se concentrer en une gigantesque masse, haute de quelque vingt mètres! Nyog'Sothep est en train de prendre "consistance"...
- rapidement les Investigateurs doivent se montrer, éventuellement affronter les Fanatiques, et lancer le sort;



- faisant la chaîne (se tenant par les mains) ils doivent eux aussi clamer des chants étranges qui fixeront l'Immonde pendant quelques minutes. Profitant de cet arrêt momentané, ils doivent éteindre le feu, par les moyens qu'ils inventeront, pourvu qu'ils y déversent au moins cinq litres de sang humain. L'Indicible Brumeux, satisfait de cette offrande, acceptera alors de repartir d'où il vient.
Veillez à ce que les joueurs aient bien assimilé, avant le jour J, les divers points du sort de renvoi. Prendront-ils leur propre sang pour

Les Profonds: description dans les règles de l'AdC p. 54

Nyog'Sothep:
FOR: 100, CON: 180, TAI: 80, POU: 30, DEX: 25, PV: 120.

Le Professeur Petersen:
FOR: 10, CON: 10, TAI: 12, DEX: 12, APP: 08, INT: 17, POU: 11, EDU: 20, CHA: 60.
Compétences principales: Anthropologie: 70, Eloquence: 55, Histoire: 60, Se cacher: 15. Il n'est pas armé.
Petersen évitera de combattre, il fuira plutôt ou cherchera de l'aide auprès des Fanatiques. Il connaît, au moins, les sorts de contact des Goules et des Profonds.

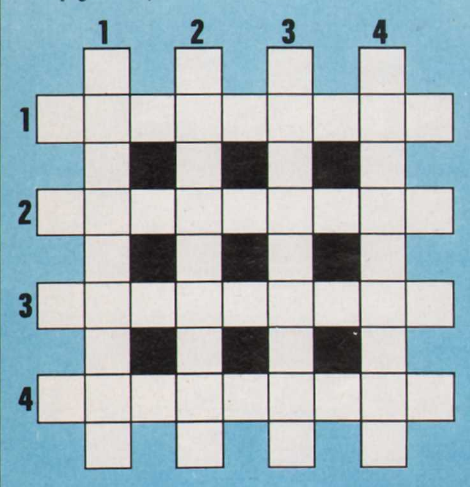
Les Fanatiques:
FOR: 11, CON: 09, TAI: 09, DEX: 10, APP: 11, INT: 08, POU: 12, EDU; 07, CHA: 40.
Compétences principales: Chanter: 45, Se cacher: 21, Suivre une piste: 19, Coup de poing: 45, Couteau: 55.

Les Investigateurs:
Choisissez-les dans le milieu universitaire. Il devrait y avoir un collègue de Petersen - un archéologue ou un historien - et certains de ses élèves. Ajoutez-y un personnage typiquement d'action - comme un privé ou un sportif. Ce sont des Investigateurs débutants, sauf peut-être l'archéologue qui peut avoir des points en Mythe. Evitez le surarmement, mais donnez-leur des chances face aux fanatiques. Des conducteurs de voiture seront les bienvenus.

JEUX DE LETTRES

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-dessous. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)



Horizontal:
1. C I L L N O O S U (2)
2. A D E I I S S T U
3. A A E I M N S S T (2)
4. A C D E E E H N R (2)

Vertical:
1. A D E I O P R S S (2)
2. A A E G I L N S T (2)
3. C E E I L N S S U
4. A C C E M N O T U

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-deux mots cachés ?
On peut, ici, conjuguer.

F O - T
I N S E - A B L E
B O U R R - C H E
F - N D U S
N - T A T I O N
S E - T E
T A M A R I -
- I N E A L E
T A N - E N T
S E R - E N T

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

MUIDS + O =
ENNUI + G =
GITES + D =
FORTE + R =
OIDIE + M=

INTER + F =
ENFEU + O =
LIGNE + T =
PELES + N =
NOTER + E =

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...



BETE
NAIF

RECTO
VERSO

EROS
SEXY



LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, FER, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord N, puis I, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	F	E	R						
N									
I									
A									
I									
G									
L									

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A C E E I I R S : Cette .... est proche des ....

D E E E I M P R : Elle est .... par la blancheur de son ....

A E I I N P R S : Le .... consomme beaucoup d' ....

A A D E I P R S T : Les .... forment un groupe plutôt ....

E E I I M O R S T : la notion d' .... s'apprend avant la ....

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	E	N	L	A	I	D	I	E	
?	F	R	E	I	N	A	G	E	
?	M	O	L	O	S	S	E	S	
?	R	A	M	O	N	E	U	R	
?	E	N	C	O	L	L	E	E	
?	S	O	U	L	A	G	E	R	
?	M	O	L	E	C	U	L	E	

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, DENICHA scrabble sur les lettres de MATIES, et ACIDULE sur celles de POTIERS.

DENICHA + M =

DENICHA + A = (**)

DENICHA + T = (***)

DENICHA + I =

DENICHA + E =

DENICHA + S =

Les astérisques signalent le nombre des solutions multiples.

ACIDULE + P =

ACIDULE + O =

ACIDULE + T = (**)

ACIDULE + I =

ACIDULE + E =

ACIDULE + R =

ACIDULE + S = (**)

Solutions page 116

FOOT !

COUPE...

En quarts de finale de cette coupe à élimination directe, on retrouvait les huit équipes suivantes : Aix, Bayonne, Caen, Douai, Évreux, Forbach, Gap et Hyères. (Nos lecteurs auront, bien sûr, deviné que seules les qualités alphabétiques de ces équipes leur avaient assuré leur qualification dans nos compétitions.) Pouvez-vous reconstituer le tableau complet de cette épreuve grâce aux informations suivantes :

- Hyères a rencontré Douai et Bayonne.
- Caen et Forbach se sont rencontrés en demi-finales.
- Évreux a été battu par le vainqueur de la coupe.
- Caen a rencontré Bayonne.
- Gap n'a rencontré ni Forbach ni Bayonne.

vainqueur

finale

demi-finales

quarts de finale

Solution page 117

... ET CHAMPIONNAT

Les mêmes huit équipes disputent cette fois un championnat où chaque équipe rencontre une fois et une seule chacune des autres. En cours de championnat, on a pu un jour remplir le tableau suivant. Hélas, un certain nombre de résultats ont été effacés. Pouvez-vous, d'abord, compléter le tableau 1 puis, mieux, donner tous les résultats des matchs disputés, avec leur score, dans le tableau 2 !



tableau 1

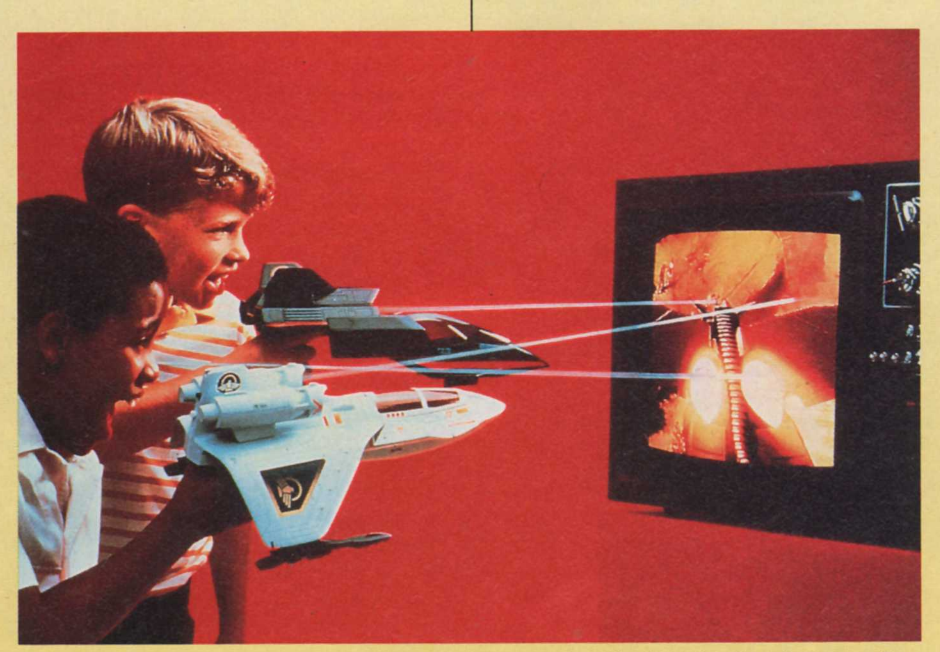
	matchs	victoires	nuls	défaites	buts	
					pour	contre
Aix			3		6	0
Bayonne		5	2		10	
Caen	3					8
Douai	7		1		2	
Évreux				3	5	
Forbach			0		1	1
Gap		4		2	11	7
Hyères	3			3		3
Nombre total de matchs :					Nombre total de buts : 38	

tableau 2

	Aix	Bayonne	Caen	Douai	Évreux	Forbach	Gap	Hyères
Aix								
Bayonne								
Caen								
Douai								
Évreux								
Forbach								
Gap								
Hyères								

Solution dans le prochain numéro

MICRO-CLIMATS



Les « pistolets-vaisseaux » de Mattel permettent de jouer avec la série télévisée « Captain Power ». Les jeux télé « interactifs » arrivent...

VIRUS ET FLINGUES-À-TÉLÉ...

Le dieu « écran » n'en finit pas de prodiguer à ses nombreux fidèles les plus étonnantes des surprises. C'est un programmeur de chez *IBM* qui sature le réseau mondial et tous les écrans avec son message de « Bonne année »... autoreproductible à l'infini ! Des maniaques qui piègent les éditeurs et les « copieurs » avec des disquettes à « virus ».
Des pistolets qui apparaissent dans les grandes surfaces pour tirer sur son écran télé lorsque passent des « séries américaines » spécialement conçues à cet effet... Verrons-nous le pistolet à modem relié au téléphone pour voter, acheter ou tirer sur les speakerines, les chanteurs ou les hommes politiques ? On n'arrête pas le progrès, mon bon monsieur !

L'épidémie commence...
Courant janvier, tous les éditeurs de micro dont vous connaissez bien les noms (Loriciels, Ere International, Infogrames, etc.), ont reçu, parmi des dizaines d'autres, une disquette accompagnée d'une lettre. Un certain Pascal Leblanc, demeurant 205, rue de l'Impasse (sic !), à Neuilly-sur-Marne, proposait un somptueux programme de protection contre le piratage ! Programme éminemment intéressant pour qui souffre de la copie sauvage, donc pour tout éditeur. Comme tous les matins chez un éditeur, on charge machinalement les disquettes reçues. Dès le premier essai, le virus est introduit dans la mémoire vive. Après avoir subi d'incompréhensibles pannes, les programmeurs se sont penchés sur les disquettes d'où provenait le mal. Le programme virus, profite d'un « accès disque », en écriture et même en simple lecture, pour contaminer le premier programme qu'il rencontre.

Il place une instruction JUMP xx (« saute à la ligne xx ») à la place de la première ligne du programme et copie ses propres routines à la fin. À la première exécution du programme, ses propres lignes d'instructions font disparaître le JUMP pour remettre en bonne place la première ligne du programme original. Le virus est ainsi doté d'une certaine invisibilité. Les « compteurs » du virus lui permettent d'attendre, de rester en sommeil un certain temps avant d'agir. En effet, si l'ordinateur présentait immédiatement des symptômes alarmants, la disquette coupable serait facilement repérable !

Et puis, ce temps de latence est celui qui permet sa reproduction. Les copieurs en sont à la fois les responsables... et les premières victimes. Viennent les plantages et autres destructions : blocage du programme, effacement de disquette ou du disque dur !

La société Loriciels a eu le courage, la première, de rendre publics les problèmes qu'elle a rencontrés. Les éditeurs ont décidé de porter plainte. Chez les éditeurs, il n'est désormais plus question de « booter » une disquette sans l'avoir soigneusement vérifiée, par des moyens sur lesquels ils préfèrent faire silence. Plus question

non plus, qu'entre midi et deux, n'importe qui allume un ordinateur pour pratiquer « le jeu que vient de lui passer un copain »... À droite et à gauche, on redoute que ledit programme de jeu ait pour objectif de détruire la comptabilité de la société. Ce qui serait évidemment gravissime.

Les « saboteurs » se rendent-ils vraiment compte de la portée de leur geste ? Pas si sûr. Tout le monde sait, par exemple, qu'à l'heure de la pause, les systèmes informatiques, individuels ou interconnectés, servent à jouer. Imaginez une seconde le résultat de l'introduction d'un virus dans le système informatique d'un hôpital où les dosages médicamenteux des malades sont suivis par ordinateur... Nombreux sont implantés sur *IBM* ou *Apple*, et chacun sait qu'il s'agit d'ordinateurs disposant d'une importante ludothèque.

Pendant cinq minutes, sur les vingt-six que dure l'épisode, vous devrez combattre en tirant sur les « méchants », pour marquer le plus possible de points. Si le téléspectateur vise bien et au bon moment, son pistolet reçoit le signal visuel émis par l'écran. À l'écran, les points faibles des adversaires présentent toujours la couleur rouge-orangé. Il faut les viser, tirer et les toucher. Si c'est le cas, le compteur du pistolet augmente, constituant ainsi le score du joueur.

Le tout est, bien sûr, « agrémenté » de séquences sonores émises par le vaisseau. Astucieux ! Plus fort encore, le programme télé émet des signaux de couleur jaune fluo qui font perdre des points au joueur ! Lorsque les points tombent à zéro, le cockpit du vaisseau « explose » et la figurine représentant le pilote en est éjectée !

En dehors de la prouesse technique, il faut

lution publicitaire » des enfants et une incitation à la violence, a porté l'affaire devant les tribunaux et a déjà poussé les grandes chaînes nationales américaines à renoncer à la diffusion de ces séries. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle elles atteignent nos rivages ! En effet, pour les marchands de jouets, la découverte de nouveaux marchés s'imposait après les remous connus outre-Atlantique.

La France des télés commerciales déroule le tapis rouge. Quelle sera la réaction des consommateurs ? Nul ne peut le dire. En tout cas, Mattel tient à préciser dans son communiqué de presse que « seuls les "méchants", les personnages robotisés et les vaisseaux spatiaux sont pourvus de cibles ». Et que « les personnages humains n'en possèdent pas ». Reste à savoir qui sont les méchants... Hormis ces quelques réserves de principe, il n'en demeure pas moins

Pour l'amateur de jeu, il va de soi que les disquettes originales sont désormais les seules qui soient vraiment sûres. Pour les autres, les inconditionnels de la copie, il faudra éteindre l'ordinateur entre chaque chargement de disquette, sans quoi l'épidémie gagnera du terrain.

Quels sont les plus gênés dans cette étrange aventure ? Pas les éditeurs, parce qu'ils disposent de suffisamment de moyens pour remédier à ces difficultés. Pas les joueurs qui achètent des originaux. Car ils sont indemnes. Ce sont les « copieurs » ! Ceux qui passent leur temps à faire de la copie sauvage et recopient des virus qui se multiplient. À qui profite donc le crime ? Soyons un peu logique : aux éditeurs ! De là à penser que le virus vient de chez l'un d'entre eux, il y a un pas que nul n'oserait franchir.

Les séries « interactives » déferlent...

Captain Power et *Saber Rider* sont les noms des deux séries télévisées américaines qui inaugurent une nouvelle manière d'être, face à un écran de télé ! Les émissions dites interactives arrivent. La société Mattel est associée à *Captain Power* (diffusé pour la première fois le 30 mars 88 sur La 5) et Ideal Loisir à *Saber Rider* (première diffusion en septembre prochain, sur TF1). Comment ça se passe ? C'est simple : vous êtes devant votre télé, vous suivez l'épisode de la série et vous avez en main une sorte de pistolet acheté dans le magasin de jouets voisin. Celui de Mattel a la forme d'un vaisseau spatial (535 F pour le chasseur blanc, le « Power Jet XT-7 » du capitaine Power ou le noir « Jet Phantom », du méchant seigneur Biotron). Le pistolet est muni d'un capteur, sensible à certaines couleurs, et d'un microprocesseur, capable de gérer un score.



Captain Power, le héros de la série télévisée, lutte contre les mutants du seigneur Biotron... et les associations américaines de consommateurs !

savoir que les chaînes, du moins aux États-Unis, disposent d'émissions gratuites, offertes par les fabricants de jouets qui, en échange, se servent de la télé comme d'un outil de promotion. En France, il en va autrement, et La 5 a acheté la série à Mattel. La 5 et Mattel précisent que la chaîne ne touche pas de royalties sur la vente des jouets. La « panoplie interactive » de Matell coûte entre 470 et 1 800 F (une vingtaine d'accessoires électroniques de jeux sont d'ores et déjà disponibles). Celle d'Ideal Loisir est annoncée à 300 F. Aux États-Unis, où le public est très sensibilisé aux domaines de l'enfance et de la violence télévisuelle, les séries interactives ont subi des attaques d'une rare virulence. L'« Action for Children's Television », une puissante association familiale de Boston, pour qui ces séries constituent une véritable « pol-

que la technique utilisée ouvre de larges horizons à toute une série de jeux télévisuels familiaux. À suivre.

• Encore plus fort !...

Le jeu *Dragon Quest III*, destiné à la console de jeu *Nintendo*, a déchaîné la jeunesse japonaise. Parmi les « exactions » attribuées au jeu, que rapporte notre confrère *Libération*, il faut compter des vols pour se le procurer, des manifestations rassemblant près d'un millier de joueurs pour protester contre les ruptures de stock et des absences scolaires en masse pour pratiquer le jeu ! Impressionnant. Mais normal quand on connaît la « pression sociale » existant au Japon.

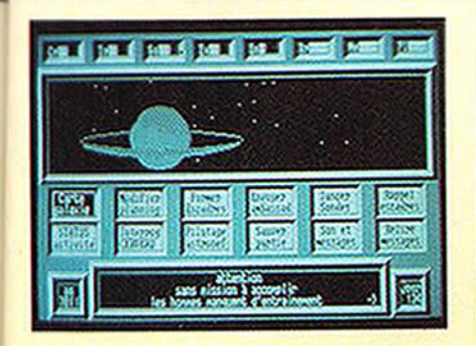
Dragon Quest III représente un marché colossal puisque près de trois millions de cartouches ont d'ores et déjà été vendues. Et ce, rien qu'au Japon ! Interrogés à ce sujet, les responsables de *Nintendo* pour l'Europe — que nous avons mis au courant du phénomène ! — pensent qu'ils n'importeront pas le produit. Cela méritait d'être signalé. C'est très fort commercialement. Encore bravo !

• Atari

La société *Atari* vient de rendre publics ses résultats pour l'année 87. Le chiffre d'affaires s'est élevé à 493 172 000 $, soit une croissance de 91 % par rapport à l'année précédente. Le parc des *Atari ST* (*520*, *1040* et *Mega*) installé dans le monde dépasse les 700 000 unités, dont 80 000 en France.

• Loriciels

Jusqu'à présent, Loriciels commercialisait tous ses logiciels pour *IBM PC* et compatibles en format 5,25 pouces. Désormais, Loriciels les éditera également au format 3,5 pouces, aussi bien les nouveautés que les logiciels plus anciens. Cela intéresse tout particulièrement ceux qui disposent de portables, type *Amstrad PPC 512* et *640* et *PC1 Olivetti*.



• ***Kristor***, édité par Loriciels, pour *IBM PC* et compatibles (disquettes 3,5 et 5,25 pouces), permet de renouer avec la tradition du « space opera ». Vous êtes l'amiral de la flotte de vaisseaux intergalactiques et partez à la recherche du minerai vital. La boîte de jeu comprend, outre la disquette, une carte stellaire de la région que vous explorez et une cassette audio (240 F).

• ***Mach 3***, édité par Loriciels, est un jeu d'arcade très réussi graphiquement. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau à la recherche de Sfax que vous devez détruire. Pour *Commodore Amiga*, 220 F ; *Amstrad CPC*, 198 F (D), 140 F (C) ; *PC* et compatibles, 240 F ; *Atari ST*, 220 F ; *Thomson 6,8 et 9+*, *220*, 140 F (C), 220 F (D).

• ***Cobra***, également édité par Loriciels, est désormais disponible sur *PC* et compatibles (240 F), en disquettes 3,5 et 5,25 pouces, sur *Amstrad CPC*, 140 F (C) et 198 F (D) et *Thomson 6, 8, 9, 9+*, 160 F (C). Cela ne change pas l'intérêt du jeu, que nous avions jugé faible.

• ***Tau Ceti, Arctifox* et *Gunship...***
Les micromaniaques disposant d'un *Atari ST* peuvent se réjouir de la sortie de ces trois « classiques » pour leur machine préférée.

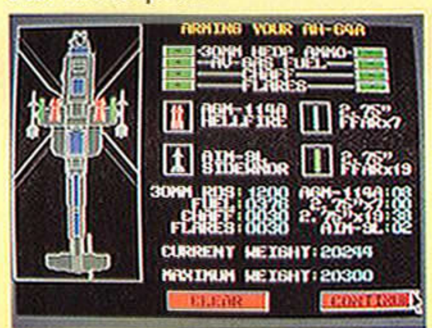


Tau Ceti est un jeu d'exploration et de combats sur de lointaines planètes, dont l'accessibilité n'est que moyenne, mais qui offre aux amateurs de SF le souffle de la grande aventure. À ne pas manquer (180 F).

Arctifox, qui a fait les bonnes heures des salles de jeux d'arcade, vous plonge, en trois dimensions, dans un monde hostile où pullulent les tanks robots. Une fusée-caméra vous permet d'explorer l'environnement (et même de vous voir). Superbe !

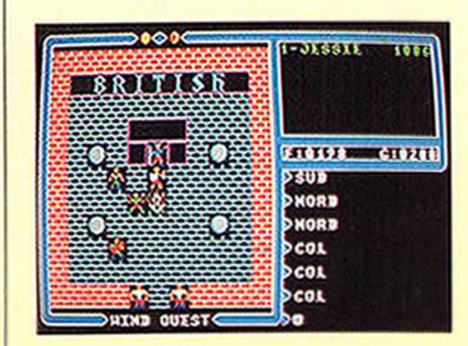


Gunship, cette magnifique simulation d'hélicoptère, prend ici vraiment son envol grâce au mode d'emploi en français. Les caractéristiques techniques des hélicoptères de combat sont effet d'une rare complexité.



• **SIDA**
Carraz Editions présente, dans le cadre de sa gamme scientifique, un logiciel d'information sur le SIDA appelé *Le SIDA et nous*. Tous les bénéfices des ventes réalisées iront à la Fondation pour la Recherche Médicale. Le logiciel, présenté sous forme de jeu, vous lance à l'aventure dans une ville gagnée par une épidémie qu'il vous faudra enrayer. Disponible sur *Atari ST* et bientôt sur *Amstrad CPC*, *PC* et compatibles, *Thomson TO 8, 9, 9+* et nanoréseau. Prix : 200 F.
Carraz Editions, 46, rue Montgolfier, 69006 Lyon, tél. : (16) 78.94.10.31.

• ***Ultima IV* en français**
Depuis des mois et des mois, la société Ubi Soft édite des jeux anglo-américains avec des règles en français, bien faites. C'est une obligation légale, mais rares sont les éditeurs qui s'y plient de bonne grâce. Pourtant, aujourd'hui, Ubi Soft fait paraître un *Ultima IV* en français (notice et écran) qu'il nous est difficile de vous recommander. En effet, le programme demande au joueur de taper des mots en français et de temps à autre... en anglais. Cette mauvaise traduction ne remet pas en cause l'effort de cette société pour mettre les jeux à la portée du plus grand nombre. Le manuel de *Dungeon Master*, traduit par Ubi Soft, en témoigne.
La traduction des jeux micro anglo-américains est un réel problème, tant pour les éditeurs que



pour les joueurs. La loi contraint tout importateur à réaliser un mode d'emploi en français, qu'il s'agisse d'un aspirateur ou d'un jeu micro. Sinon, de temps à autre, les amendes pleuvent. C'est actuellement le cas. La solution de facilité, souvent adoptée, est de torchonner dans les meilleurs délais une demi-feuille en semi-français, censée représenter les vingt ou trente pages que compte la règle en anglais !

• **Course-mot**
Nous avons reçu des centaines de lettres nous proposant les plus astucieuses manières de relier par des mots les « étoiles » de départ et d'arrivée. Ceux qui ont trouvé en quatre mots sont les plus nombreux. Le concours continue avec les neuf étoiles disposées en carré 3 × 3. Dans notre prochain numéro, les résultats.
Dès aujourd'hui commence un autre mini-concours, doté d'abonnements pour les trois meilleurs. Vous vous êtes rendus compte que dans Course-mot, les lettres se recouvrent les unes les autres, au fur et à mesure qu'elles s'affichent à l'écran. À vous de trouver le mot comptant le plus de lettres qui affiche le minimum de caractères à l'écran. Pour un mot donné, votre score est le quotient du nombre de lettres que compte le mot par le nombre de caractères qui s'affichent à l'écran. À vos claviers !

Le premier à nous avoir fait parvenir une réponse est Yves Court, qui est parvenu à relier les neuf étoiles avec les sept mots suivants : COMMOTIONS, SUBSTRUCTURES, ECHAFAUDASSIEZ, DECAVAILLONNEE, FENDILLES, FIGNOLONS, MONOPOLISONS.

Un joli parcours qu'il doit être difficile d'améliorer !

DUNGEON MASTER

Dungeon Master peut d'ores et déjà être considéré comme un « grand classique » de la micro ! Il est sans le moindre doute possible le plus grand jeu de rôle, le plus précis, le plus prenant. Peut-être pour la première fois, le joueur se sent vivre dans un véritable scénario de *Donjons & Dragons*. Cette certitude s'impose immédiatement et avec force.

S'il suscite de notre part tant d'éloges, c'est qu'il mérite la note maximale dans tous les domaines. Ses premières qualités sont l'accessibilité, bien qu'il soit en anglais à l'écran, et le véritable spectacle constitué par ses graphismes, ses bruitages et ses animations. C'est également la première fois, depuis le début de l'histoire des jeux micro, que nous avons vu des joueurs avoir un recul brutal devant l'écran et « se faire une peur » au détour d'un couloir, surpris qu'ils étaient par l'apparition inopinée d'un monstre poussant un cri !

Peu après avoir glissé l'unique disquette dans le lecteur de l'*Atari ST* (et avoir temporairement délaissé les soixante-quatre pages de la règle en français), une porte s'ouvre dans un roulement sourd : plusieurs semaines à plusieurs mois d'aventure commencent !

Les couloirs en perspective, maintes fois vus par ailleurs, atteignent ici un réalisme étonnant. On les dirait faits de pierre. Après un court chemin, on découvre une salle des portraits. Ceux des vingt-quatre aventuriers prêts à partir, avec vous

Il suffit de cliquer sur un portrait pour découvrir les caractéristiques du personnage.





Première rencontre et premiers combats. Les restes des « champignons hurleurs » sont comestibles !

pour guide. Nous en avons dressé la liste pour vous faciliter la tâche. Vous choisirez quatre d'entre eux. Il suffit de cliquer sur chaque portrait pour que les caractéristiques du personnage apparaissent.

Surprise ! Cliquez sur l'œil d'un personnage pour que celui-ci pivote et regarde le détail de ses propres caractéristiques numériques !

Trois caractéristiques de base conditionnent la vie de chaque personnage : la santé (health), la constitution ou force vitale (stamina) et le pouvoir magique (mana). Les autres caractéristiques sont la force, la dextérité, la sagesse, la vitalité, la résistance à la magie et au feu.

La partie principale de l'écran montre soit l'environnement, soit le détail d'un personnage. Sur l'écran « feuille de personnage », le corps d'un aventurier est divisé en tête, tronc, bras, jambes et pieds. Un œil et une bouche donnent des indications supplémentaires. Par exemple, lorsque la bouche est encadrée de rouge, c'est que le personnage a faim ou soif. Deux barrettes (« food » et « water »), de couleurs variables, devront être surveillées en permanence. Si le cadre de l'œil est rouge, c'est que le personnage a sommeil ou qu'il faut consulter ses caractéristiques pour suivre leur évolution. Dix-sept cases représentent le contenu du sac de l'aventurier. A l'aide de la souris, le joueur peut y ranger les objets amassés. Six autres cases, très importantes, affichent le contenu du ceinturon (flèches, shurikens, dague, etc.) ! Lorsqu'un personnage lance un objet, il sort le suivant de sa ceinture.

Les aventuriers marcheront deux par deux. Il vous faudra, bien sûr, choisir leur ordre de marche et le modifier selon les besoins.

Mais pourquoi ces aventuriers sont-ils là ? Cette aventure est, bien sûr, sous-tendue par un scénario. Le voici : vous êtes Théron, l'assistant d'un des plus grands magiciens, Grey Lord. Au terme de longs travaux alchimiques, il est sur le point de réaliser son grand œuvre, la gemme de puissance. Mais c'est l'échec !

Théron se réveille et apprend que son maître a raté son expérience : Grey Lord est maintenant coupé en deux personnages semi-réels : l'un d'eux est le Bien ; l'autre, le Mal qui est en lui. Théron, que vous incarnez, doit récupérer dans l'immense dédale de son laboratoire le « bâton de feu » nécessaire à la réunion des contraires. Mais la part « chaotique » de Grey Lord a magiquement emprisonné vingt-quatre

Vous ramassez tous les objets découverts et vous partez ? Non ! Un détail retient votre attention, vous cliquez sur lui et la cachette s'ouvre !





Les niveaux de Force, Santé et magie sont au maximum. Tout va bien !

La tranche de dragon est un mets de choix pour les aventuriers.

Les fioles vides servent à préparer des potions.

Pour faire une sauvegarde de la partie en cours.

Pour se reposer et faire de beaux rêves.

Potion de force.

Ordre de marche : Hisssa et Daroou sont en tête.

En cliquant sur le nom du personnage, (ici Chani) son portrait et son équipement apparaissent.

Daroou a été choisi pour lancer un sort.

En premier lieu, il faut choisir le niveau de force du sort.

Chani s'apprête à boire une potion anti-poison.

Chani a placé des flèches dans son ceinturon.

Les armes ou objets situés dans la main droite des personnages sont prêts à l'emploi.

Dans chaque coffre, on peut ranger huit objets.

Chani ! Il sera bientôt temps de te désaltérer !

Chani porte 23,6 kg. Quand l'affichage reste gris, tout va bien. S'il devient jaune ou rouge, il y a surcharge (à partir de 45 kg).

Flèches de déplacement et de rotation.



Chani a ouvert son coffre pour y ranger une fiole de soin. Sans doute sera-t-elle bien utile un peu plus tard...

des plus valeureux héros derrière des miroirs et a transformé l'antre du magicien en véritable piège peuplé de monstres et de sortilèges... Grey Lord n'a plus qu'un pouvoir : celui de vous apporter la force de redonner vie aux aventuriers et de les conduire à la recherche du bâton de feu et de son double mauvais.

Autre qualité de *Dungeon Master*, la gestion de l'écran. Le jeu se pratique entièrement à la souris. Pour jouer, il suffit d'adopter un comportement « naturel ». Par exemple, vous trouvez un objet par terre : vous dirigez vers lui l'icone « main », guidé par la souris, et vous cliquez dessus pour le ramasser. Vous avez alors le choix entre le reposer au sol (re-clic au bas de l'écran), le glisser dans le sac de l'un des aventuriers (clic sur un aventurier, clic dans la case de votre choix) ou encore de le lancer devant vous dans le couloir (objet vers le haut, au milieu du couloir et clic). L'objet part dans un sifflement, rétrécit à mesure qu'il s'éloigne et retombe bruyamment ! Vraiment beau.

Plus fou encore, vous prenez un morceau de nourriture, vous l'approchez de la bouche de l'aventurier et vous cliquez : la bouche mastique et un bruit ponctue la déglutition !

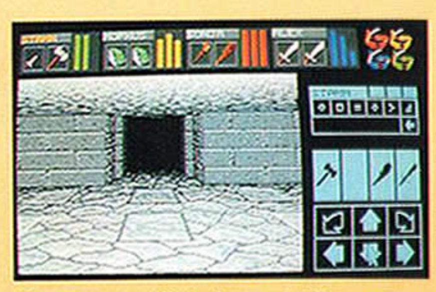
Malgré sa fantastique richesse et les difficultés de la mission qu'il propose, *Dungeon Master* est parfaitement accessible : on apprend à le connaître tout en progressant, et on peut le pratiquer sans même lire la règle. Le rez-de-chaussée (niveau 0) permet d'apprendre à ouvrir une grille en mettant le pied sur la dalle qui la précède, à collecter la nourriture disséminée çà et là sur le sol, à ranger les objets sur les personnages.

Vous voyez une torche accrochée au mur, vous pouvez la prendre. Il suffit de diriger la « main » vers elle et de cliquer avec la souris. Ensuite, vous attribuerez votre nouvelle acquisition à l'un de vos personnages, en la plaçant dans sa main ou dans son sac. Une torche placée dans un sac reste éteinte. Mais si on la place dans la main d'un aventurier, elle s'allume. Mais attention : réalisme oblige, la torche allumée s'use, plongeant progressivement l'équipe dans la pénombre, et finit même par s'éteindre !



La torche de Sonja donne des signes de faiblesse ! Qu'importe, allons faire un tour dans le téléporteur à la lumière bleutée.

La difficulté est progressive. Le premier obstacle est une grille à côté de laquelle on voit une serrure et, au sol, une clef ! Enfantin. Ensuite, la clef est loin de la porte à ouvrir. Plus tard, la clef trouvée n'ouvrira que la grille suivante, etc. Ça se complique un tout petit peu avec les

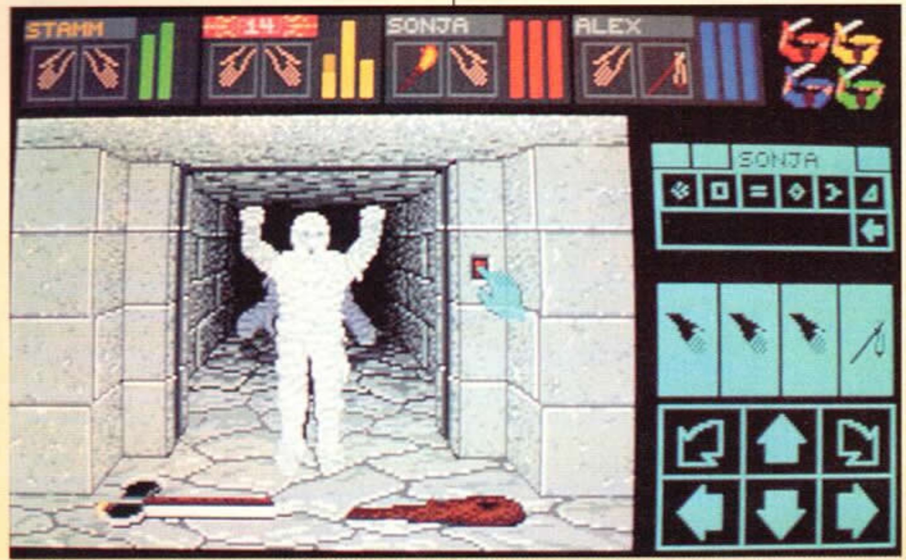


Chaque pas sur l'une des neuf dalles ouvre ou ferme l'une des deux grilles ! Un bon casse-tête.

dalles qui ouvrent et ferment des grilles dès qu'on y pose le pied. La salle des neuf dalles est exemplaire. Chaque dalle ouvre ou ferme l'une des deux grilles qui condamnent le passage. À vous de les aborder dans le bon ordre et de trouver la bonne combinaison. Nombre de trappes entravent votre progression. Il est rarement difficile de les franchir. Sauf peut-être au niveau 1, où la trappe précède une porte ! Il faut ouvrir la porte à l'aide d'un sort « Zo », puis lancer un objet sur une dalle située au-delà de la porte. Alors, la trappe se ferme... !

La concierge n'est pas dans l'escalier.





Ciel ! Une momie ! En appuyant sur le bouton, elle recevra de fatals coups de grille !

comportent beaucoup moins de vivres que le premier (niveau 1). Vos personnages risquent d'y mourir de faim ou de soif. Économisez les forces de vos personnages en les faisant dormir régulièrement (cliquez sur « Zzz » sur le tableau de n'importe quel personnage). Quand ils sont tous en pleine forme, n'hésitez pas à sauvegarder la partie en cours sur une disquette formatée.

Dès le niveau 2, la gestion de l'équipe change. Il est important d'alléger les personnages. Chaque objet a son poids, et l'équipe, qui reste solidaire, ira à la vitesse... du plus lent, c'est-à-dire du plus chargé. Vous vous rendrez rapidement compte qu'il vous faudra établir un camp de base à chaque niveau rassemblant vos coffres (quatre ou cinq) contenant les vivres. C'est à partir de ce camp que les personnages exploreront leur environnement.

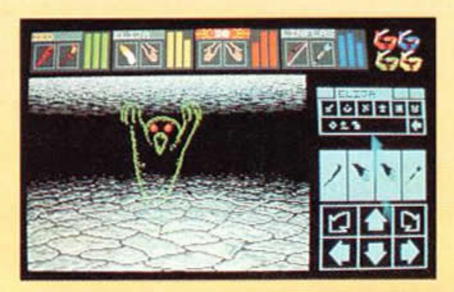
Attention ! À tout instant, il y a un leader du groupe. C'est le personnage dont le nom s'affiche en jaune en haut de l'écran. Le bouton de gauche de la souris permet de le sélectionner. Quand vous ouvrez des portes ou des coffres, faites en sorte que ce soit celui de vos personnages qui a une compétence de ninja qui soit le leader, car c'est lui qui marquera les points d'expérience liés à cette action. Ainsi accédera-t-il rapidement à des niveaux de compétence supérieurs...

Et puis les premiers monstres errants font leur apparition. Des momies, des... champignons hurleurs (si, si, on les entend) et de terribles « vers violets » (ces deux derniers monstres sont les « *shriekers* » et les « *purple worms* » de *D&D*). Plus tard, ce seront les lentes masses rampantes *(« black pudding »)*.

Sur la droite de l'écran, quatre cases recèlent les objets que les personnages ont dans la main droite. Il suffit de cliquer sur l'arme pour obtenir la liste des actions qu'elle permet de réaliser : lancer, frapper, parer, etc. À vous de ranger correctement vos armes pour que chaque personnage puisse les dégainer au fur et à mesure qu'il en a besoin ! C'est encore la panique dans le maniement de ces tableaux ? Pas de problème ! Prenez l'arme dans la main du personnage en cliquant sur l'objet, replacez la main au centre de l'écran et cliquez : l'arme est propulsée comme si vous la jetiez avec force ! Certains monstres ont reçu tout ce que nous avions sous la main : flèches, gourdins, pomme, fromage, gourde, coffre, paire de bottes, bouteille, chemise et même le squelette de l'un de nos personnages mort ! Après un combat, les couloirs présentent parfois un indescriptible fouillis. Toutes les actions sont accompagnées de bruitages. Il en va ainsi des coups donnés et reçus, des portes et grilles qui s'ouvrent et se ferment, des chocs de vos personnages cognant un mur ! L'impression est prodigieuse.

Une boule de feu atteint un « beholder », mais les pertes sont déjà lourdes...





Elija a préparé un sort contre ce monstre immatériel. Sonja a subi une attaque comme en témoignent les petites étoiles autour de son nom.

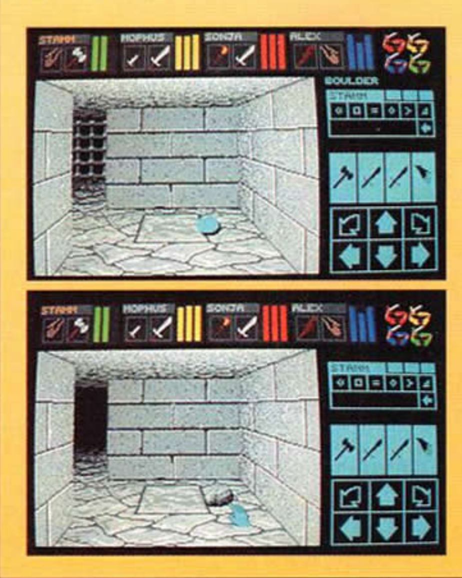
Comment composer une bonne équipe pour venir à bout des treize étages que compte le jeu ? Chaque personnage a une ou plusieurs compétences. Certains sont simplement guerrier, ninja, prêtre ou sorcier. Mais le plus souvent, ils ont des compétences doubles, triples, voire quadruples. Choisissez de préférence des personnages composites, car ils seront capables de se spécialiser au contact de l'environnement. Recrutez davantage de personnages ayant des pouvoirs magiques que de purs combattants. Comme combattant, prenez Hissssa, le lizardman, ou Daroou, le colosse à l'étonnante vitalité (vous remarquerez qu'il lance les objets plus loin que les autres !).

Choisissez un bon ordre de marche pour les aventuriers. N'oubliez pas qu'ils marchent deux par deux dans les couloirs. Deux devant et deux derrière. Si le groupe est attaqué de face, ce sont les premiers qui recevront les coups. En haut, dans l'angle droit de l'écran, votre troupe est représentée en plan. Il suffit de cliquer sur l'un des personnages, puis sur un autre, pour qu'ils permutent leurs positions respectives. Attention ! Le personnage placé à droite lancera sur le côté droit.

Soyez économe ! Ne gaspillez ni la nourriture ni l'eau ni les torches. Les étages inférieurs

La magie dans *Dungeon Master* est un mets de choix pour les amateurs, car il faut... l'apprendre ! Elle est essentielle, car elle permet de tuer les monstres que la force pure ne peut seule abattre. Tout se passe sur la droite de l'écran, là où se trouve une barrette couverte de signes cabalistiques. La première action consiste à choisir le personnage qui agira. Ensuite, c'est en cliquant successivement sur plusieurs signes que vous réaliserez l'incantation de votre personnage. Enfin, vous lancerez le

Vous marchez sur la dalle, la grille s'ouvre. Vous quittez la dalle, la grille se ferme ! Comment faire ? Il suffit de poser une pierre sur la dalle et le tour est joué.





Aïe Aïe Aïe ! Le groupe est attaqué par un squelette ! Celui d'Elija gît déjà au sol et Chani vient de perdre 24 points de vie. Ça va mal !

sort, en cliquant sur la suite de signes assemblés. Rien ne dit, à priori, que le personnage réussira à le lancer ! Cela dépend de son niveau de magie, de sa qualification de sorcier ou de prêtre, de la puissance que vous avez voulu donner à son sort, etc. À vous d'ajuster la magie aux moyens dont il dispose. Il reste à savoir quels signes choisir et dans quel ordre.

Le mode d'emploi ne vous donne que les grandes lignes. Le premier choix portera sur la puissance du sort. Vous avez le choix entre six symboles. Pour vos débuts de magicien, contentez-vous d'utiliser le signe «<< » (LO) ou le « □ » (UM). De gauche à droite à l'écran, on les appelle « LO », « UM », « ON », « EE », « PA » et « MON ». Dès que vous aurez cliqué sur l'un d'entre eux, de nouveaux symboles apparaîtront. Il s'agit des six influences élémentaires. Dans l'ordre, toujours de gauche à droite, on découvre « YA » (la terre, utile pour les sorts de protection, « VI » (l'eau, utile pour les sorts de soin), « OH » (l'air, pour donner de la transparence à ce qui est opaque), « FUL » (le feu, indispensable pour les « boules de feu »), « DES » (le soleil, dévastateur pour les monstres immatériels) et « ZO » (le négatif, véritable anti-matière).

L'un de vos personnages est blessé ? Mettez une fiole vide dans la main droite de votre meilleur magicien et faites-lui lancer le sort « LO VI ». La fiole se remplira d'une potion que vous ferez boire au blessé !

« LO FUL » ou « UM FUL » feront pour vous la lumière quand votre torche s'épuisera ! Il ne s'agit là que de sorts très simples que vous découvrirez en lisant les parchemins ramassés dans le dédale.

Sur la barrette, de nouveaux signes apparaissent. Il s'agit cette fois de la forme donnée au sort. On découvre successivement les signes « VEN » (qui agit sur les poisons), « EW » (forme monstrueuse), « KHAT » (forme explosive), « IR » (forme aérienne), « BRO » (forme du bien) et « GOR » (forme de la foudre). Ainsi « LO FUL IR », permet de lancer une boule de feu et « LO VI BRO » concocte un breuvage anti-poison. Un quatrième niveau de signes est offert aux magiciens expérimentés. Ces signes



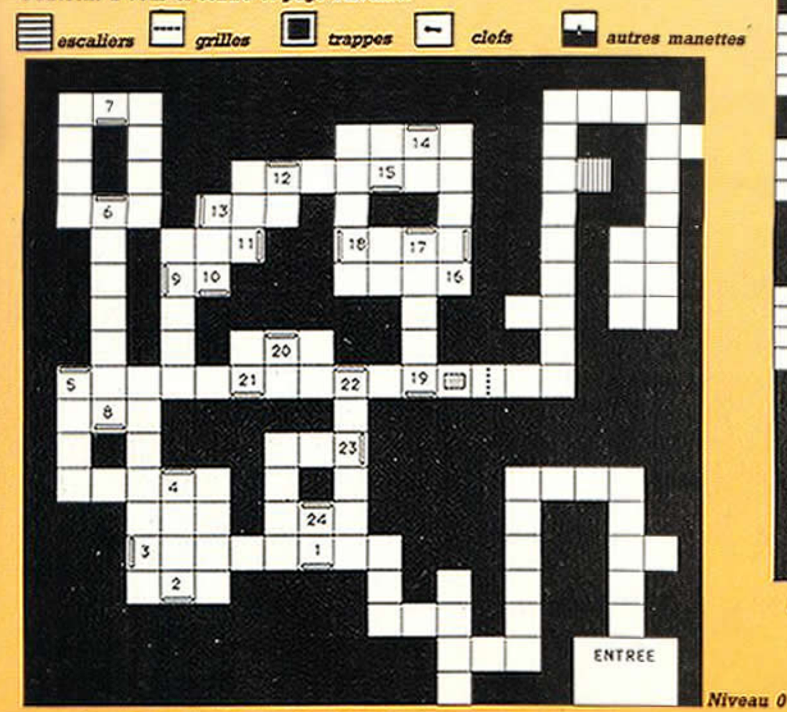
Voici le magicien noir, l'incarnation du Mal ! L'état de santé général de l'équipe s'en ressent... La suite au prochain numéro !

orientent plus finement le sort : « KU » donne une connotation guerrière au sort ; « ROS », l'idée de dérober, comme un voleur ; « DAIN » capte et utilise une puissance magique adverse, et « NETA » recueille l'appui des divinités magiques.
Vous en savez assez pour guider habilement vos sorciers ! À vous d'imaginer de nouveaux sorts. Avant d'en arriver là, vous devrez explorer le dédale avec rigueur. Et point de salut sans plan ! C'est parfois un peu fastidieux de faire des relevés topographiques, c'est pourquoi nous avons joué pour vous les arpenteurs. Vous disposez des plans des niveaux 0 à 5 ! De quoi explorer pendant deux mois. Dans notre prochain numéro, nous aborderons les niveaux suivants. À suivre !

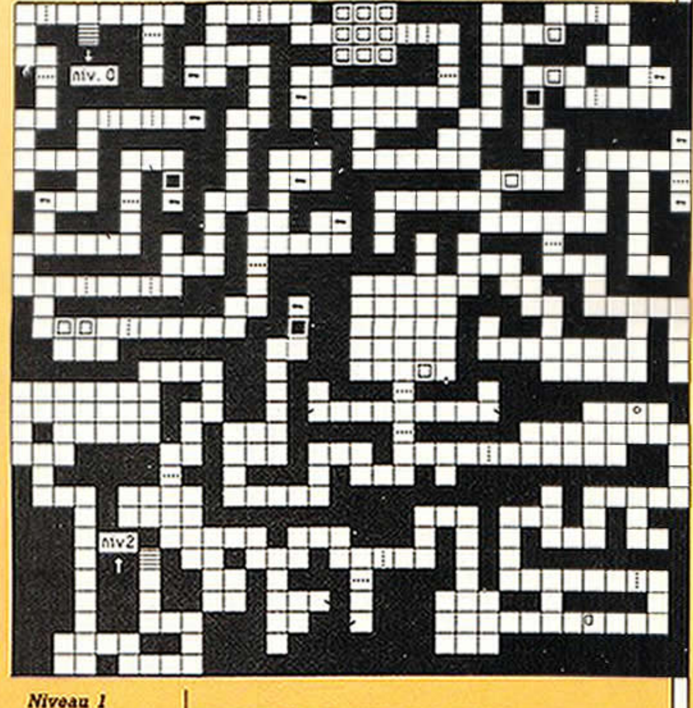
LES PLANS DE « DUNGEON MASTER ». SUIVEZ LE GUIDE !

Nous avons relevé pour vous les plans du « hall des aventuriers » (ci-dessous). Pour vous choisir une bonne équipe, regardez la liste des héros et leurs caractéristiques (page suivante). Les numéros figurant devant chaque nom correspondent à leur emplacement ci-dessous. Les cinq étages suivants s'ouvrent à vous ci-contre et page suivante.

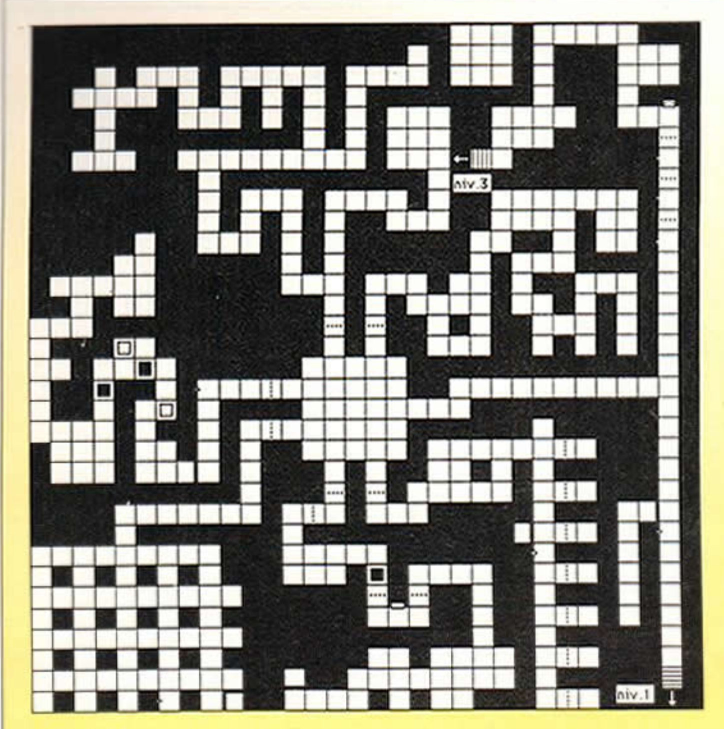
escaliers — grilles — trappes — clefs — autres manettes



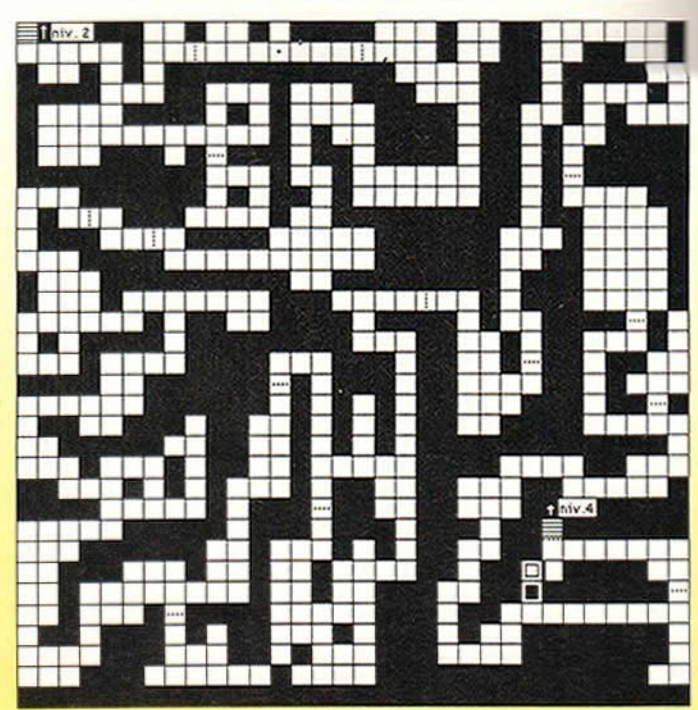
Niveau 0



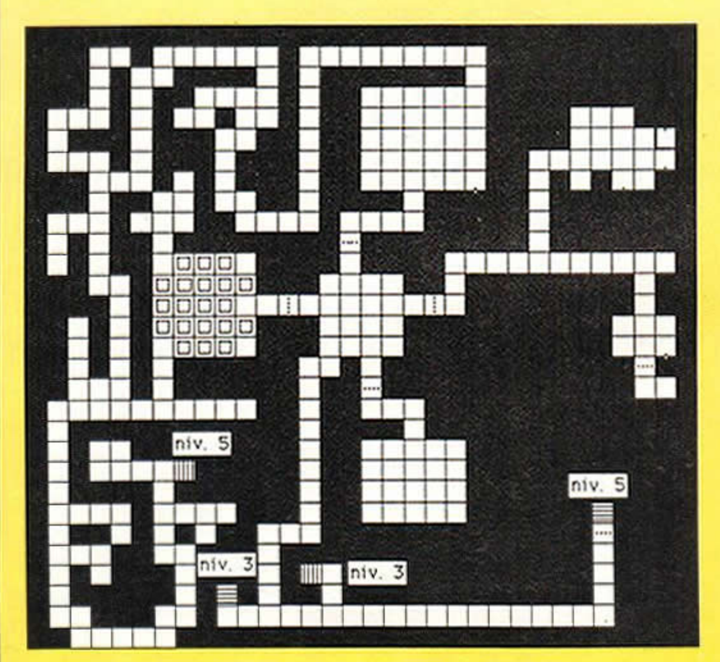
Niveau 1



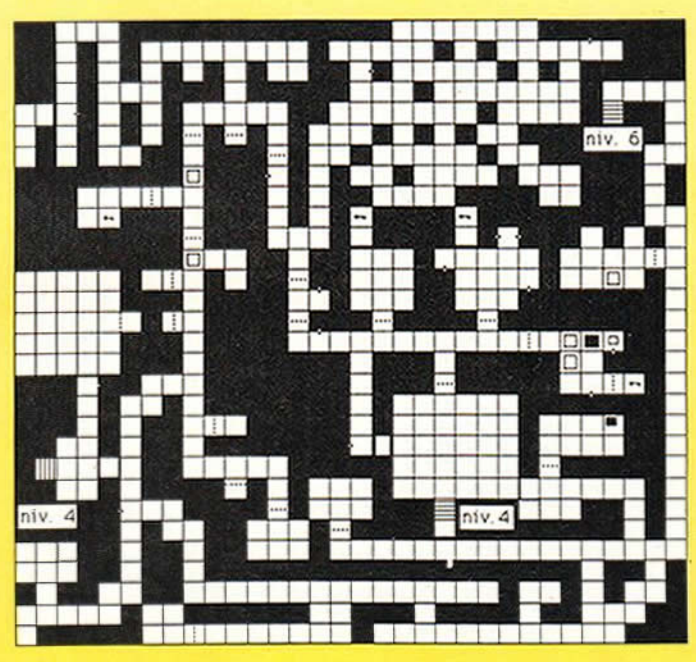
Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5

Voici les vingt-quatre personnages que comporte le jeu. Vous devrez en choisir quatre pour composer l'équipe qui vous permettra de partir à l'aventure. les valeurs numériques qui suivent le nom de chacun d'entre eux désignent respectivement la santé, la vitalité et la force magique.

1. IAIDO : 48, 65, 11, AF, NP.
2. CHANI : 47, 67, 20, NF, AW.
3. HAWK : 70, 85, 10, NF, AP.
4. BORIS : 35, 65, 28, NN, AW.
5. NABI : 55, 65, 15, AP, NN.
6. HISSSSA : 80, 61, 5, AF, NN.
7. GOTHMOG : 60, 55, 18, JW.
8. ALEX : 50, 57, 13, AN, NW.
9. SONJA : 65, 70, 2, JF.
10. LEYLA : 48, 60, 3, JN.
11. WUULF : 40, 50, 30, AN, NP.
12. STAMM : 75, 80, O, JF.
13. MOPHUS : 55, 55, 19, JP.
14. AZIZI : 61, 77, 7, NF, AN.
15. LEIF : 75, 70, 7, AF, NP.
16. DAROOU : 100, 65, 6, AF, NW.
17. WUTSE : 45, 47, 20, NN, AP.
18. TIGGY : 25, 45, 36, NN, AW.
19. HALK : 90, 75, O, JF.
20. GANDO : 39, 63, 26, AN, NW.
21. LINFLAS : 65, 50, 12, AF, NW.
22. SYRA : 53, 72, 15, NP, AW.
23. ELIJA : 60, 58, 22, NF, AP.
24. ZED : 60, 60, 10, NF, NN, NP, NW.

Les grades sont « (N)ovice », « (A)pprentice », et » (J)ourneyman » et les qualifications sont « (F)ighter », « (W)izard », « (P)riest » et «(N)inja ».

« ᴎ	torche magique
« ≈	potion de soin (à boire)
« ⊘	potion anti-poison
« ❦	explosion (ouvre porte)
« ≏ ъ	contre les monstres immatériels
« ᴎ ε	boule de feu

Ces quelques sorts de base vous aideront à faire vos premiers pas dans l'aventure.

Disquette pour Atari ST 520 et 1040. Édité par FTL et Mirror Soft. Distribué par Ubi Soft. 269 F.

KAFKA

Dans ce « donjon » moderne-cauchemardesque, pas de monstres à découper en rondelles, pas de pièces d'or à ramasser à la pelle. Votre seul but : sortir des labyrinthes qui se succèdent. Mais, inexorablement, vos ennemis se rapprochent, bloquant peu à peu les issues. Comment échapper à cet univers absurde ?

Parviendrez-vous à vous libérer ? Telle est la question. Ceux qui vous tiennent feront tout pour vous faire craquer, pour vous anéantir psychiquement. Résistez !

matériel : un micro-ordinateur disposant de 8,8 Ko de mémoire vive, notre listing.

but du jeu : vous devez sortir du programme en atteignant un score de 1 000 points.

le jeu : il commence par un interrogatoire (qui influera sur toute la partie), à la suite duquel vous serez conduit dans une succession de labyrinthes. Il vous faudra en venir à bout en accumulant le plus possible de points. Votre emplacement de départ est situé à gauche de l'écran, et la sortie est sur la droite. Vous pouvez librement vous déplacer dans les couloirs en utilisant les touches **A** et **Z**, pour monter ou descendre en **K** et **L**, pour aller à gauche ou à droite.

Six cases spéciales, qui apparaissent en grisé, sont des « téléporteurs » et vous permettent de sauter d'un endroit à un autre (voir programmation). Il suffit de marcher sur un téléporteur pour activer son mécanisme. Attention ! Le marquage de chaque case « téléporteur » disparaît après utilisation. Cette case reste cependant active. Il serait aisé de sortir si vous n'aviez pas moins de quinze adversaires, à vos trousses ! Ils sont représentés par des signes « dièse » et sont programmés pour se diriger vers vous. Ils tenteront de vous rejoindre, de vous cerner jusqu'à ce que votre liberté de mouvement soit réduite à néant. Si c'est le cas, vous serez contraint à l'abandon et soumis à une perte de points. La touche **R**, comme « renoncer », réaffiche un nouveau labyrinthe et vous permet de sortir de ce mauvais pas. Vous pouvez également faire usage de la touche **D** qui détruit quatre des cases vous environnant.

Elle « détruit » également votre score ! Par ailleurs, il faut que vous sachiez que vos adversaires n'empruntent pas les téléporteurs.

Au début, il vous semblera impossible de parvenir à atteindre la sortie. C'est précisément ce que nous avons voulu ! Vous devrez gagner votre liberté point par point.

SCORE= 372 /1000
A-Z,K-L,(R)ENONCER

PROGRAMMATION :

1. Le labyrinthe

La partie du listing consacrée à la construction du labyrinthe (aplat jaune) est autonome et peut être réutilisée dans vos propres programmes.

Il n'est pas toujours facile de programmer un labyrinthe... qui ressemble à un labyrinthe, esthétiquement parlant. En moins de vingt lignes, il est cependant possible d'obtenir de bons résultats. La technique choisie ici est d'imposer trois règles de construction. La première est un pavage : une case sur deux, verticalement et horizontalement, est automatiquement « coloriée » et dotée d'une valeur 1 (X et Y étant les coordonnées définissant la position de la case, A(X,Y) =1). Vous verrez ce pavage apparaître en faisant tourner le programme. La deuxième règle de construction est également un pavage, mais invisible celui-là : toute case située en dessous et à droite d'une case coloriée doit être une case vide, de valeur 0. Enfin, troisième règle, toute case non concernée par les deux premières règles a trois chances sur dix d'être coloriée.

À vous d'imaginer d'autres systèmes permettant la réalisation de labyrinthes et de nous les faire parvenir, sous forme de listing en Basic, avant le 20 juin. Celui d'entre vous qui nous fera parvenir le listing le plus court gagnera un abonnement d'un an à *J&S*. À longueur égale, ce sera le plus esthétique qui sera primé (nous serons seuls juges du critère esthétique !).

2. Les téléporteurs

À l'intérieur du programme, les téléporteurs sont numérotés de 1 à 6. Lorsque vous abordez l'un d'entre eux, vous ressortez par celui qui porte le numéro immédiatement supérieur. S'il s'agit du sixième, il vous conduit au premier.

3. Les adversaires

Le mouvement de vos adversaires est réglé par deux lignes de programmes (aplat rouge sur le listing). L'une pour le repérage, l'autre pour le déplacement. Chacun de vos adversaires peut se déplacer vers l'une des huit cases libres voisines de la sienne.

La procédure est simple : le programme calcule la différence en X et Y, entre votre position et celle de chacun de vos adversaires. Le programme ne conserve de chaque calcul que le signe de cette différence, + 1, − 1 ou 0, et s'en sert directement pour déplacer les « pions » qu'il contrôle, vos adversaires.

4. L'affichage, la saisie et le son

Le PRINT CHR$(143) affiche un carré plein. Le PRINT CHR$(207) affiche un carré ne contenant qu'un pixel sur deux allumé, ce qui donne une impression de grisé. Ce sont les cases des téléporteurs. Si, sur votre micro, le CHR$(207) ne donne pas ce graphisme, il vous suffira de remplacer tous les CHR$(207) par des PRINT "." ou PRINT "X".

Le listing ne présente que des ordres Basic standard (PRINT, GOTO, INPUT). Certains sont cependant spécifiques de l'*Amstrad CPC*. Il y a LOCATE X,Y, qui désigne une case de coordonnées X et Y. La phrase de structure 100 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 100 est utilisée pour la saisie directe (sans RETURN) d'une touche au clavier. Elle peut toujours être remplacée par INPUT A$ (ce qui nécessitera l'appui sur RETURN).

L'instruction SOUND est spécifique de l'*Amstrad* et doit être ignorée de ceux qui possèdent un autre micro. Si vous ne savez pas comment réaliser un son, remplacez la ligne comportant un SOUND par REM.

LISTE DES VARIABLES

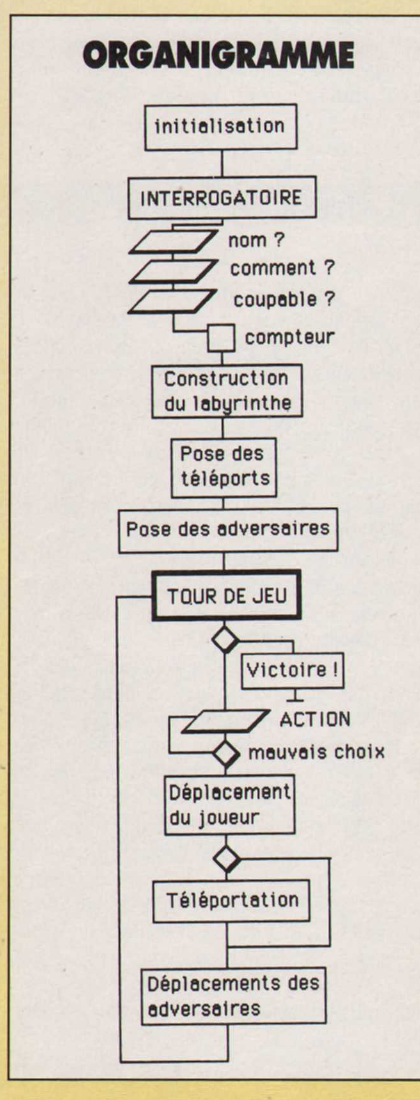
A, B, C et D dimensions du labyrinthe (voir N1 et N2)
A(X,Y) valeur d'une case (1 ou 0)
AL$ Albert...
A$, R$ variables de saisie alphanumériques (lettres, signes ou chiffres)
CE coefficient d'énervement
CHR$(143) carré plein
CHR$(207) carré tramé
DX, DY signe d'une différence de position en X et en Y
F$ nom que vous donnez en premier
K, T, SF, XC variables de test
L$ carré d'affichage

N nombre de mouvements du joueur
N1 et **N2** valeurs de sauts de lignes dans la construction du labyrinthe
N$ nom que vous donnez en second
I,T variables de boucle FOR...NEXT
SC le score
TX(i), TY(i) coordonnées des cases de téléportation
X(i), Y(i) coordonnées de l'adversaire i
X,Y coordonnées d'une case
Z tirage aléatoire d'une valeur comprise entre 0 et 0,9999

```
140 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 140
150 L$= " " : GOSUB 60
160 IF K=1 THEN 430
170 BORDER 1 : REM BORDURE BLEUE
180 CLS: AL$="ALBERT"
190 INPUT"- VOTRE NOM ";A$: F$=A
$
200 IF T=1 THEN T=0 : GOTO 230
210 INPUT"- COMMENT ";N$
220 IF A$<>N$ THEN T=1: PRINT"-
VOUS N'AVEZ PAS L'AIR TRES SUR !
" : CE=CE+1: GOTO 190
230 PRINT"- BIEN ! DITES-MOI ";
: FOR I = 1 TO 700: NEXT I: PRIN
T AL$","
```

```
630 TY(I)=INT((RND(1)*8)+2)*2
640 IF A(TX(I),TY(I))=1 THEN 620
650 LOCATE TX(I),TY(I): PRINT CH
R$(207)
660 NEXT I
670 X=4: Y=10 : LOCATE X,Y: PRIN
T"O"
680 REM---POSE ADVERSAIRES---
690 FOR I = 1 TO 15
700 X(I)=INT(RND(1)*10)+25:
710 Y(I)=INT(RND(1)*15)+2
720 IF A(X(I),Y(I))<>0 THEN 700
730 A(X(I),Y(I))=1
740 LOCATE X(I),Y(I): PRINT "#"
750 NEXT I
```

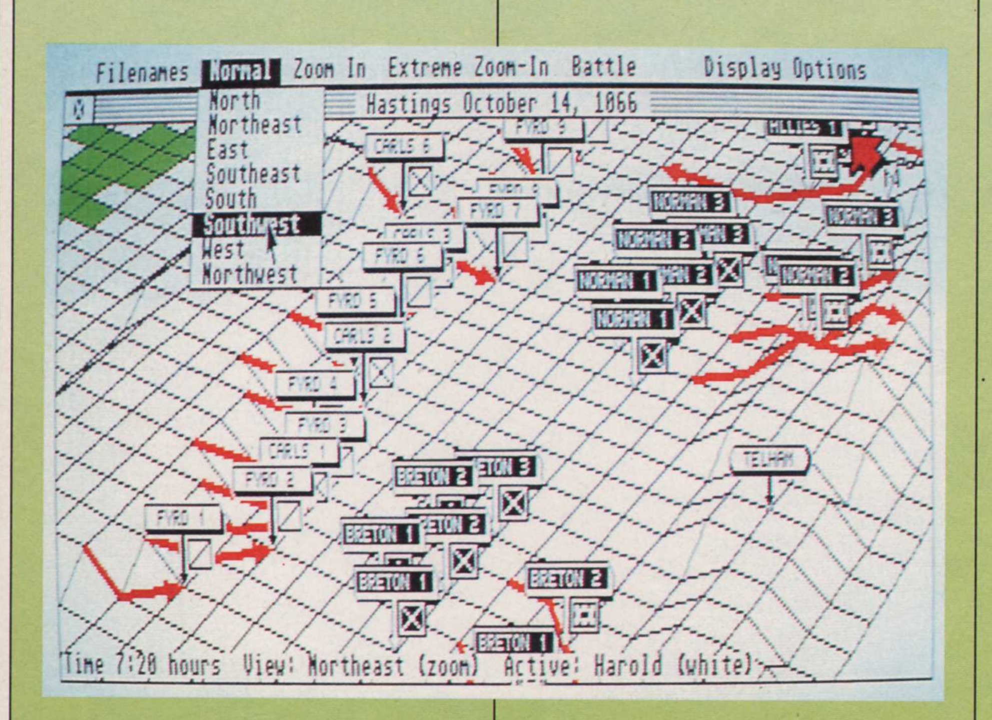
PROGRAMME EN BASIC




```
10 BORDER 0: REM BORDURE NOIRE/C
PC
20 DIM A(35,20),X(15)
30 DIM Y(15),TX(15),TY(15)
40 CLS: GOTO 120
50 REM-----------------------
60 FOR X=1 TO 40 STEP 6
70 FOR Y=25 TO 1 STEP -1
80 LOCATE X,Y: PRINT L$ : NEXT Y
90 SOUND 4,1500,8,15,12,1,6: NEX
T X
100 RETURN
110 REM---INTERROGATOIRE-----
120 FOR T= 1 TO 100: NEXT T
130 L$= CHR$(143) : GOSUB 60
```

```
240 PRINT"  DE QUOI ETES-VOUS CO
UPABLE ?"
250 INPUT"- ";R$
260 IF LEN(R$)<4 THEN PRINT"- JE
 VOUS ECOUTE ALBERT" : CE=CE+1:
GOTO 240
270 IF LEN(R$)>12 THEN PRINT"- C
A SUFFIT COMME CA, ALBERT" : CE=
CE+1: GOTO 240
280 PRINT"- JE PRENDS NOTE DE VO
S DECLARATIONS !"
290 PRINT"  BIEN, SIGNEZ ICI ---
->";
300 FOR I = 1 TO 6
310 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 310
320 PRINT MID$(AL$,I,1);: NEXT I
330 PRINT: PRINT: PRINT"Syntax e
rror"
340 FOR I = 1 TO 999: NEXT I: PR
INT"HI HI!"
350 PRINT"- CONDUISEZ "; AL$" AU
 BLOC "CE
360 FOR I= 1 TO 15: PRINT: NEXT
I
370 LOCATE 15,20 : PRINT"APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE"
380 T=INT(RND(1)*26)+65
390 T$=CHR$(T): LOCATE 31,20: PR
INT T$
400 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 400
410 IF A$<>T$ THEN LOCATE 31,20
: PRINT A$: GOTO 400
420 REM---CONSTRUCTION LABY--
430 FOR I = 1 TO 15: A(X(I),Y(I)
)=0: TX(I)=0: TY(I)=0: NEXT I
440 CLS: SF=1 : CE=CE/50: A=1:B=
19
450 N1=2:C=1:D=35:N2=2:GOSUB 480
460 C=2: GOSUB 480:A=2:C=1:GOSUB
 480
470 GOTO 590
480 FOR Y=A TO B STEP N1
490 FOR X=C TO D STEP N2
500 IF SF=1 THEN A(X,Y)=1: LOCAT
E X,Y: PRINT CHR$(143): GOTO 550
510 GOSUB 560
520 IF XC=1 THEN LOCATE X,Y: A(X
,Y)=1: PRINT CHR$(143): GOTO 550
530 LOCATE X,Y: A(X,Y)=0: PRINT"
 "
540 IF X=1 OR Y=1 OR X=35 OR Y=1
9 THEN A(X,Y)=1: LOCATE X,Y: PRI
NT CHR$(143)
550 NEXT X,Y: SF=SF+1: RETURN
560 Z=RND(1)
570 IF Z<0.3+CE THEN XC=1: RETUR
N
580 IF Z>=0.3+CE THEN XC=0: RETU
RN
590 FOR I=2 TO 5: LOCATE I,10: A
(I,10)=0: PRINT" ":LOCATE I+30,1
0: A(I+30,10)=0: PRINT" ": NEXT
I
600 REM---POSE DES TELEPORTS---
610 FOR I = 1 TO 6
620 TX(I)=INT((RND(1)*10)+4)*2
```

```
760 LOCATE 1,22: PRINT"A-Z,K-L,(
R)ENONCER": GOTO 790
770 REM---DESTRUCTION--------
780 A(X+1,Y)=0: A(X-1,Y)=0: A(X,
Y+1)=0: A(X,Y-1)=0: SC=SC-N: RET
URN
790 REM===TOUR DE JEU========
800 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 800
810 IF X=34 AND Y=10 THEN GOSUB
 1090
820 N=N+1
830 IF A$="A" THEN 900
840 IF A$="Z" THEN 910
850 IF A$="K" THEN 920
860 IF A$="L" THEN 930
870 IF A$="D" THEN GOSUB 770
880 IF A$="R" THEN SC=SC-100+N:
GOTO 430
890 GOTO 800
900 IF A(X,Y-1)<>1 THEN LOCATE X
,Y: PRINT" ":A(X,Y)=0: Y=Y-1: GO
TO 960
910 IF A(X,Y+1)<>1 THEN LOCATE X
,Y: PRINT" ": A(X,Y)=0: Y=Y+1: G
OTO 960
920 IF A(X-1,Y)<>1 THEN LOCATE X
,Y: PRINT" ":A(X,Y)=0: X=X-1: GO
TO 960
930 IF A(X+1,Y)<>1 THEN LOCATE X
,Y: PRINT" ":A(X,Y)=0: X=X+1: GO
TO 960
940 SC=SC-10: GOTO 800
950 REM---TELEPORTATION------
960 FOR I = 1 TO 6
970 IF X=TX(6) AND Y=TY(6) THEN
A(X,Y)=0: X=TX(1): Y=TY(1): GOTO
 1000
980 IF X=TX(I) AND Y=TY(I) THEN
A(X,Y)=0: X=TX(I+1): Y=TY(I+1):
GOTO 1000
990 NEXT I
1000 LOCATE X,Y: A(X,Y)=1: PRINT
"O"
1010 LOCATE 1,21: PRINT"SCORE="S
C"/1000"
1020 REM---DEP  ADVERSES-----
1030 FOR I = 1 TO 15
1040 DX=SGN(X-X(I)): DY=SGN(Y-Y(
I))
1050 IF A(X(I)+DX,Y(I)+DY)=0 THE
N A(X(I),Y(I))=0: LOCATE X(I),Y(
I): PRINT" ": X(I)=X(I)+DX: Y(I)
=Y(I)+DY: A(X(I),Y(I))=1: LOCATE
 X(I),Y(I): PRINT"#"
1060 NEXT I
1070 IF SC>=1000 THEN 1100
1080 GOTO 790
1090 CLS: BORDER 0: K=1: SC=SC+(
2*N): N=0: GOTO 120
1100 CLS: PRINT"VOUS ETES LIBRE
 "F$" !": END
```



UMS

Ce « Simulateur Militaire Universel » (UMS, en anglais) crée une petite révolution dans l'univers des wargames.

Sept ans de travail, 15 000 lignes de programme et un résultat réellement déconcertant. Ce qui frappe en premier lieu, c'est la représentation du terrain. Finie la vue en plan, finis les hexagones, vive la perspective et le quadrillage ! Le terrain est un grand rectangle comptant 24 × 28 cases. Les unités ne sont pas posées à l'intérieur des carrés, mais à l'intersection des lignes définissant le quadrillage. Elles apparaissent sous forme d'étiquettes plantées dans le « sol », chaque « étiquette » portant le nom de l'unité et un symbole désignant son type (infanterie, artillerie, archers, etc.). La couleur de fond de l'étiquette, noire ou blanche, marque l'appartenance à l'un ou l'autre camp.

Une partie, ou plutôt une bataille, se pratique à deux ou en solitaire, le programme servant alors d'adversaire. À tout moment un joueur peut visualiser le terrain « sous toutes les coutures », sous huit angles différents et à trois distances. Une fonction « zoom » permet d'agrandir précisément la zone choisie. La gestion du jeu est entièrement réalisée à la souris. Ce mode de représentation est si différent de tout ce que nous avons connu antérieurement qu'une heure ou deux de jeu se révèle nécessaire pour acquérir une bonne vision de la situation.

La magie d'*USM* commence avec le déplacement des unités. Il suffit de cliquer sur une intersection voisine d'une unité pour qu'aussitôt une flèche relie l'unité choisie à l'intersection visée. Il est ainsi possible de tracer le parcours désiré pour chaque unité, dans la limite des potentiels de déplacement de chacune d'entre elles.

Le sentiment de la manœuvre est réel et agréable. Le programme vous propose de choisir un comportement stratégique plus global, avec « attaque au centre », « sur une aile » ou encore le « double-enveloppement ». Rien ne vous empêchera de « programmer » ainsi la traversée des lignes d'unités adverses ! Mais ce ne sont que des ordres. Quand tous sont donnés, le joueur lance le tour de jeu. Alors, les unités commencent à faire mouvement en suivant leurs ordres de marche à leur allure spécifique, lente par exemple pour l'infanterie lourde, rapide s'il s'agit de la cavalerie légère. Bien que l'image demeure assez abstraite, le programme rend bien le sentiment de progression. Si votre adversaire est l'ordinateur, il fera de même, contrariant volontiers vos projets. Au contact ou à distance de tir, le programme interrompt les déplacements et gère les combats. Pour cela, il tient compte de quatorze critères par unité, parmi lesquelles on doit citer le type et la qualité de l'unité, mais aussi le moral, la fatigue, les pertes subies antérieurement, etc. La règle, en français, permet de se familiariser rapidement avec toutes ces données.

En revanche, le manuel des scénarios est en anglais. Il propose cinq grandes batailles. Arbela (1er octobre 331 avant J.-C.) opposant Darius à Alexandre, Hastings (1066), Marston Moor (1644), Waterloo (1815) et Gettysburg (1863). Plutôt que de faire revivre ces moments historiques, nous avons préféré, monstres que nous sommes, organiser une escarmouche entre les Trolls et les Gobelins ! Le programme est en effet totalement paramétrable ; il faut d'abord créer le terrain en donnant au quadrillage collines, plateaux, dépressions et forêts. Les unités seront ensuite construites et nommées. Il ne restera plus qu'à les placer sur le terrain avant d'entamer la partie. La bataille peut alors commencer. Nous ne vous raconterons pas nos héroïques combats avec les unités de lizardmen, maniant la catapulte, ni avec la cavalerie lourde Troll. Le plaisir était au rendez-vous !

EN BREF

disquette pour Atari ST. Édité par CTL. Distribué par Ubi Soft (225 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

SKATE OR DIE

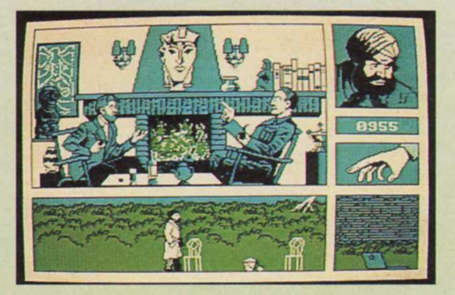
Le skateboard revient à la mode, c'est sûr. Aussi, une simulation sur ce thème arrive à point nommé. Celle-ci rassemble des épreuves très réussies graphiquement. Celle qui nous a le plus attirés consiste à slalomer sur une piste traversant un jardin, tout en sautant des barrières. Le joystick permet d'accélérer, de freiner et, bien évidemment, de prendre des virages. L'un des moments les plus réussis est la chute, superbement programmée, avec ce léger glissé dû à la pente du terrain ! Après de tels efforts intellectuels, nous sommes repassés à nos jeux de réflexion favoris...



EN BREF

cassette (109 F) et disquette (169 F) pour Commodore 64/128. Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LA MARQUE JAUNE



Un peu décevante cette *Marque Jaune* ! Il faut dire que le thème développé dans la célèbre BD d'Edwards P. Jacobs, l'une des plus belles qui soient, ne souffre pas la facilité. C'est, hélas, le cas, lorsqu'on se contente de mettre en scène ce « héros maléfique » dans le cadre vraiment très étroit des jeux d'arcade.
Il y a une perte considérable entre l'impression donnée par la BD et le maniement du joystick dans le logiciel. Par ailleurs, on veut bien admettre que l'adversaire soit par nature « insaisissable », mais il y a des limites à respecter. Le cerner dans les docks, objectif fixé pour l'un des six jeux que propose la disquette, est quasiment irréalisable.
Chacun sait que tous les éditeurs se ruent désormais sur tout ce qui est BD, films ou séries TV et que cela, sans doute, « fait vendre ». Le joueur y trouve-t-il son compte ? À terme, les amateurs de jeux finiront par se méfier des transpositions de BD à l'informatique...

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC et Atari ST. Édité par Cobra Soft (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

SPACE RACER

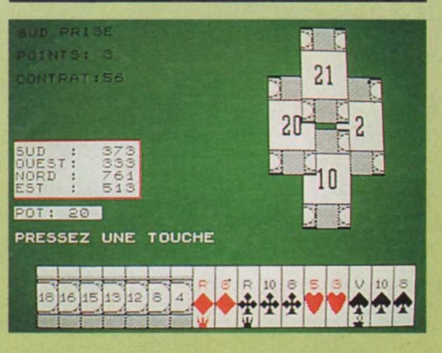


« Habituellement », dans une course de moto, le dépassement s'effectue sur un plan : soit à droite, soit à gauche du véhicule à dépasser. Dans *Space Racer*, vous pouvez dépasser de cette manière, mais aussi en passant par-dessus votre adversaire et concurrent. Cela change les données du problème ! D'autant plus que loin de dégager la piste, les organisateurs ont placé sur ses bords des pylônes et autres horreurs... Si ce jeu d'arcade a un thème simple, il est vrai qu'il est particulièrement réussi. Les mouvements de la machine que vous pilotez, les chocs avec les autres concurrents et les cabrioles sont remarquablement programmés. Si, comme il en va pour la plupart des jeux d'arcade, la durée de la motivation pour ce jeu est assez courte, la surprise n'en est pas moins agréable.

EN BREF

cassette (149 F) et disquette (199 F). Édité par Loriciels. Pour Atari ST, Commodore Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles (3 et 5 pouces) et Thomson 6, 8 et 9+.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

DÉFI AU TAROT



Un jeu de tarot trouve toujours sa place dans une ludothèque. Celui-ci, comme les précédents, tient les cartes de trois joueurs : soit vos trois adversaires si vous avez envoyé, soit le preneur et vos deux partenaires si vous êtes en défense.
Dire qu'il joue parfaitement bien serait exagéré. Il se comporte comme un joueur moyen assez timoré. *Défi au tarot* est correctement géré, les cartes sont bien lisibles et la passion vous entraîne, comme nous, pour de longues parties.

EN BREF

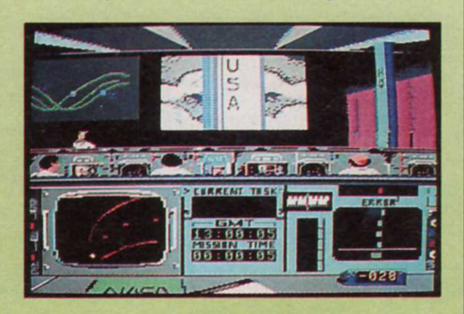
cassette (140 F) ou disquette (180 F). Édité par Coktel Vision.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

APOLLO 18

Pour réaliser complètement la mission lunaire Apollo 18, il vous faudra décoller, effectuer les manœuvres d'amarrage et de correction de cap, alunir et retrouver Surveyor III, décoller et vous réamarrer au module de commande, marcher dans l'espace et vous entraîner à la capture de satellite pour, enfin, regagner le plancher des vaches.

Votre objectif est de réaliser le meilleur score sur l'ensemble des épreuves ou pour chacune d'entre elles. Mais la mission proposée est moins agréable à pratiquer qu'à lire ! Car, dans bien des cas, votre seule intervention consiste à appuyer sur le bouton du joystick au bon moment en suivant attentivement un curseur qui croît ou décroît, transformant la mission en une série de jeux de réflexe. Dommage !

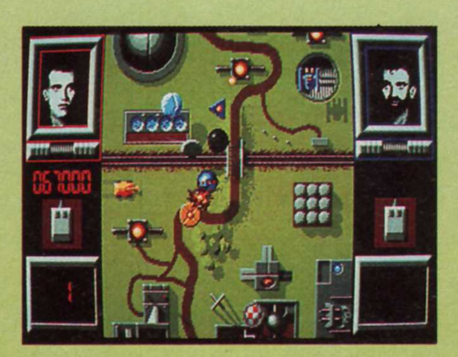


EN BREF

cassette (120 F), disquette (190 F) pour Thomson TO 8, 9 et 9+ et C64. Édité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

BLACKSHADOW

Un jeu d'arcade, même hyper-classique, sur *Amiga* est décidément une bien jolie chose ! Les animations et les sons sont d'une telle qualité que leur premier contact est prenant. Ensuite, comme avec tous les jeux qui ne consistent qu'à viser et tirer, la lassitude s'installe rapidement. *Blackshadow* est construit sur le mode du « tapis » se déroulant du haut vers le bas de l'écran. Vous conduisez un vaisseau de combat, vu en plan, que vous dirigez à l'aide de la souris ou du joystick dans les quatre directions du plan. Beau, mais lassant.



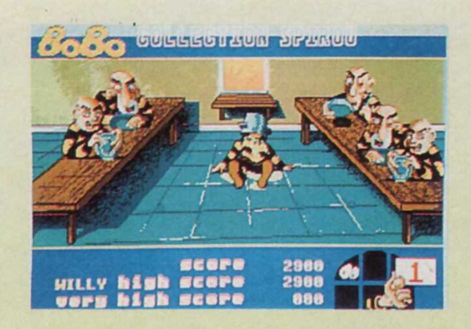
EN BREF

disquette pour Amiga. Distribué par Ubi Soft (199 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

BOBO

Infogrames lance sa collection consacrée aux héros du journal Spirou. En premier, Bobo.

La scène se passe dans une prison, et six jeux retracent la vie du sympathique forçat, Bobo. À la cantine, Bobo doit nourrir les prisonniers affamés qui réclament leur pitance. Mais sans renverser les plats. De « corvée de pluches », vous devez l'aider à venir à bout d'un tas de pommes de terre qui grandit dans le sous-sol, sans quoi vous serez littéralement submergé. Le lavage des sols, autre corvée, doit être mené à bien, et ce en dépit du passage incessant de personnages aux souliers couverts de poussière. À vos serpillières ! Le soir, il vous faudra bercer vos compagnons de cellule afin qu'ils ne ronflent pas. Un trempoline vous aidera peut-être à vous évader de la prison. Mais il vous faudra apprendre à courir sur des fils électriques sans vous faire électrocuter. Voilà, en résumé, les six jeux proposés. Ce qui n'est pas mal pour un seul logiciel, là où d'autres n'en auraient placé qu'un ou deux.



Les amateurs qui ont testé ce logiciel se partagent en deux groupes : ceux qui considèrent *Bobo* comme un ensemble de jeux d'arcade qu'il faut vaincre, un peu indépendamment du thème, et ceux qui, sans doute marqués par des problèmes « domestiques », n'apprécient guère de se retrouver devant leur ordinateur pour faire le ménage, la vaisselle et les corvées de pluches ! Dans l'un ou l'autre des cas, tous s'accordent sur les qualités graphiques et sonores du jeu.

EN BREF

disquette (200 F) pour Atari ST, PC et compatibles, Thomson TO 8, 9 et 9+. Édité par Infogrames.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

PIRATES



Avec *Pirates*, Microprose quitte les univers guerriers contemporains *(Gunship, Silent Service, Conflict in Viet Nam)*, au profit de l'aventure. L'action se situe à la fin du XVI[e] siècle dans les Caraïbes. Une superbe cartes des îles est fournie avec le programme.

Vous êtes un aventurier venu là pour faire for-

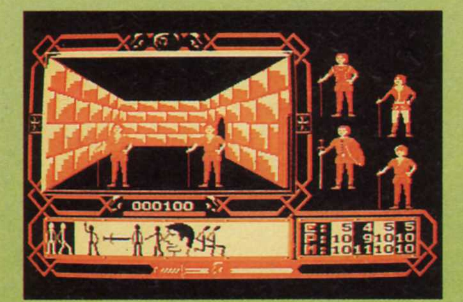
tune. Le commerce ou la flibuste sont les deux principales activités des lieux. L'une n'empêche d'ailleurs pas l'autre. De nombreuses options vous permettent de vous constituer un équipage et d'obtenir du gouverneur de votre ville de départ des renseignements sur ses propres ennemis (et donc sur la nationalité des bâtiments que vous pourrez piller sans vergogne !). Un réel sentiment d'aventure naît en naviguant d'île en île, en fuyant ou en provoquant des bâtiments de rencontre.
On déplorera le graphisme, vraiment sommaire, et les erreurs concernant les capacités de navigation des gallions (Non, que le Grand Cric me croque, le « près » n'était pas la meilleure allure des gallions, les bâtiments à voiles carrées préférant de loin les allures portantes.)

Malgré ces quelques défauts, vous serez pris et surpris par le sentiment de liberté que le jeu procure. À vous de choisir s'il faut ou non faire relâche dans un port, fuir ou provoquer le contact, acheter ou vendre, prendre plus ou moins de risques. Chacun joue comme il veut et les routes pour faire fortune sont nombreuses.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC, PC et compatibles. Distribué par Microprose (225 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

INQUISITOR SHADE OF SWORDS



Quatre aventuriers dotés de caractéristiques, un « donjon » (comprendre un dédale, peuplé d'adversaires ou d'amis). Nous voici en présence d'un jeu de rôle. Le thème est simple : il s'agit de retrouver la crypte dans laquelle les Anciens ont enfermé le Savoir. Environ deux cents salles en perspective constituent le décor dans lequel les personnages évoluent.
Le jeu, qui se pratique agréablement, ne pourra pas supporter la comparaison avec le fabuleux *Dungeon Master* ! Mais il pourra être pratiqué par les plus jeunes en guise d'initiation au jeu de rôle sur micro.

EN BREF

cassette et disquette. Édité par Chip. Pour Thomson TO 8, 9 et 9+ (120 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

WARLOCK QUEST



Au plus profond de la Terre, parmi les puissances infernales, demeure le maître terrifiant des forces obscures. Il a dérobé aux humains le « Karna », symbole de la toute-puissance. Tiens ! D'habitude c'est l'inverse. Enfin, ce n'est pas grave, et, vous l'aurez compris, c'est vous ou l'installation du Chaos. Après tout, vous êtes un enchanteur (type Merlin), et c'est votre travail de « dézombifier » l'atmosphère, de calmer les Golems-lance flammes et de mater les zélés guerriers ailés.
Warlock Quest fait penser à *Cauldron* et cette comparaison est vraiment un compliment.
À l'image de son illustre ancêtre, il est magnifiquement dessiné, animé et plein d'humour. Le « plus » est constitué par de remarquables bruitages (non, non, ce n'est pas la peine de coller votre oreille sur la photo), qui mettent vraiment dans l'atmosphère, avec ululements et râles garantis. À jouer en coupant les lumières autour de soi et en mettant le son à fond. Très réussi !

EN BREF

disquette pour Atari ST et 1040. Édité par Ere international (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

L'AFFAIRE SANTA FE

Une partie de poker qui tourne mal. Le fils du plus gros propriétaire du coin vous accuse de tricher, dégaine et tire le premier. Vous ripostez et il tombe raide mort. Selon la loi de l'Ouest, vous étiez en état de légitime défense. Mais allez trouver des témoins face au plus riche... La fuite est votre seule échappatoire. D'autant que derrière vous le marshall organise la poursuite.
Un bon thème, que celui du fugitif, pour réaliser un jeu d'aventure à options, comme dans les livres-jeux d'aventure. Des graphismes soignés. Une bonne approche.
Mais ni les graphismes ni le thème, au demeurant classique, ne suffisent à faire un bon jeu. Un jeu d'aventure à options a la structure d'une arborescence : chaque fois que l'on vous propose de faire un choix, une « branche » apparaît. Ce qui rend *L'Affaire Santa Fe* un peu fastidieuse, c'est (en exagérant un peu), qu'il y a le tronc, mais pas les branches !

Au départ, vous avez le choix entre quatre directions. Celle de l'est vous jette dans les bras de vos poursuivants. Vous êtes tué. Normal. Vous allez vers l'ouest, dans la montagne ? Vous rencontrez un puma qui, quoique vous fassiez, vous déchiquette. Admettons. Vous allez vers le sud, en direction du Mexique ? C'est le désert, vous mourrez de soif. Seule la direction du nord vous offre une solution. Après avoir passé la nuit à Golden City, si vous choisissez de « reprendre la route », vous vous retrouvez automatiquement dans les montagnes où le puma vous attend... Autre cas : les hommes du Marshall de Reno arrivent. Si vous avez alors le malheur de choisir l'option qui vous offre la possibilité de saisir une phrase de votre choix au clavier, vous aurez droit à un « *improper argument in...* », bref un plantage. On ne peut vraiment pas vous conseiller ce jeu. Dommage, car le thème est bon.

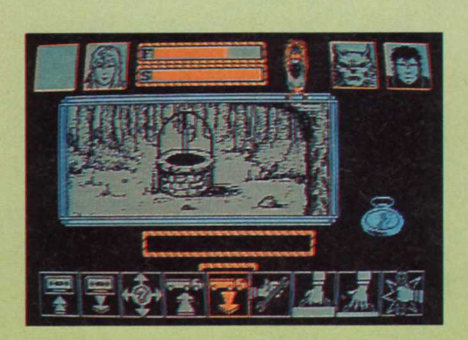


EN BREF

cassette et disquette. Édité par Infogrames, pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (200 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

HURLEMENTS



Kane (c'est vous !) finit de purger sa peine pour escroquerie. Il a maudit le sort des semaines durant, jusqu'à ce qu'on lui fasse partager la cellule d'Alan Glade. Oui, celui de la fameuse bande qui, huit ans plus tôt, s'était fait connaître pour avoir perpétré de sanglants hold-up. Les lingots dérobés et jamais retrouvés ? Glade, avant de mourir, fournit à Kane, la preuve de leur existence... La porte de la prison à peine franchie, Kane entraîne Lorry, sa petite amie venue l'attendre, dans une folle aventure. Le jeu commence non loin de Seattle, près d'un garage désaffecté, là où se trouverait la caisse d'or !

La partie centrale de l'écran est réservée au décor. La partie basse a des icones permettant d'effectuer les actions classiques que l'on trouve dans les jeux d'aventure (prendre, poser, ouvrir, fermer, etc.). Le joystick permet de sélectionner une action, que l'appui sur le bouton confirme. C'est simple, pas très rapide, mais assez efficace. À cette procédure classique, s'ajoute l'apparition d'un cadre sur le décor. Il est possible de le déplacer, toujours à l'aide du joystick, pour focaliser l'action sur un point précis de l'image. Ainsi, on pourra prendre un objet plutôt qu'un autre, ouvrir ou fermer une porte ou une fenêtre plutôt qu'une autre. Cela améliore les qualités du jeu.

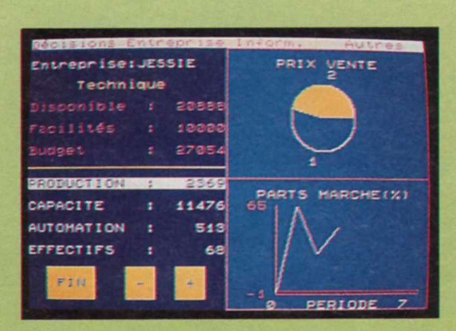
Le fantastique n'est pas loin, surtout lorsque vous aurez contourné le garage pour pénétrer dans une vieille maison abandonnée, que semblent apprécier les loups-garous...
Hurlements sera apprécié des joueurs aimant les aventures qui se déroulent lentement.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (180 F). Édité par Ubi Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CHALLENGE

Voici un jeu qui consiste à gérer de A à Z une entreprise. Très bien. Vous influencez par vos choix un grand nombre de paramètres : la production bien sûr, le nombre d'employés attelés à la tâche, les moyens consacrés à la recherche et au développement, la publicité, et, cela va de soi, les prix. À la fin de chaque tour, vous obtenez vos résultats de ventes, en regard de ceux de la concurrence. Normal.



Euh... Que vendez-vous ? Eh bien, vous ne le saurez jamais ! Il est quand même extraordinaire, à priori, de ne pas savoir pour quel produit tous ces efforts sont consentis. Mais à y regarder de plus près, cela ne nous étonne qu'à moitié. Vendre n'importe quoi, mais vendre, telle pourrait être la devise, parodiant celle de Dostoïevky *(« Vivre, n'importe comment, mais vivre. »)*, de nombre de sociétés qui se sont lancées dans l'informatique, après les chaussettes, les cravates et les frigos.

Cela dit, *Challenge* n'est pas un mauvais jeu. Bien au contraire ! Il existe à notre sens trop peu de simulations économiques sur micro. Les coups de fil à la rédaction ne sont pas rares pour dénicher un logiciel à l'image de celui-là.

EN BREF

cassette et disquette pour Thomson TO 8, 9 et 9+. Édité par Coktel Vision (190 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

TEST DRIVE



Vous êtes au volant d'une voiture de rêve, que vous pilotez sur une route de montagne, en évitant les véhicules qui viennent en sens inverse et les contrôles radar de la police de la route. Le jeu consiste à réaliser le score le plus élevé possible. Il vous faudra choisir entre la « Lamborghini Countach » et ses 278 km/h et la « Porsche 911 Turbo », avec ses 90 km/h atteints en cinq secondes juste. Une bombe ! Ou encore, la « Ferrari Testarossa », la « Lotus Turbo Esprit » et la « Chevy Corvette ».
L'un des grands plaisirs dans toutes les simulations de conduite, c'est bien sûr les changements de vitesse. Ici, il suffit de cliquer sur le bouton du joystick tout en poussant le manche vers l'avant. Le moteur rugit, on clique, toujours manche à fond vers l'avant, la voiture bondit. Pour rétrograder, il suffira de tirer le manche en arrière en cliquant. Le pare-brise s'étoile en cas d'accident.
Les risques sont nombreux entre la paroi de la montagne, le ravin et les autres véhicules. Un tout petit défaut : l'absence totale de bruitage lors d'un accident.

EN BREF

disquette pour Amiga. Distribué par Ubi Soft (325 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

NOMBRES CROISES

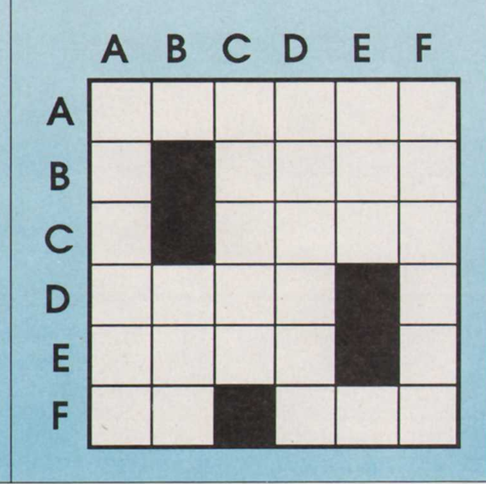
Solutions page 117

• Aucun nombre ne commence par zéro.

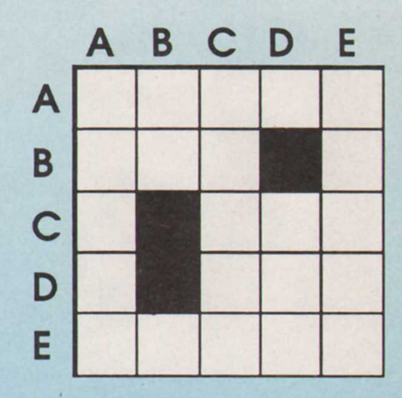
1

Horizontalement: A. Un cube parfait, le produit de ses chiffres est 180.- **B.** Le produit de ses chiffres est 35.- **C.** Une des permutations de 2233.- **D.** Ses deux moitiés sont les mêmes, de plus, le produit de ses chiffres est 3969.- **E.** La somme de ses chiffres est 30.- **F.** C'est un nombre premier, la somme de ses chiffres est 10. C'est un multiple de 73, ce nombre est plus grand que 700.

Verticalement: A. Ce nombre est symétrique, la somme de ses chiffres est 26.- **B.** Il se divise exactement par 111.- **C.** Une des permutations de 22777.- **D.** La somme de ses chiffres est 37, leur produit est 13122.- **E.** Le produit de ses chiffres est 50.- **F.** C'est un carré parfait, le produit de ses chiffres est 810.



2



Horizontalement: A. La somme de ses chiffres est 27.- **B.** Une des puissances de 4.- **C.** Le produit de ses chiffres est 45.- **D.** Une des puissances de 3.- **E.** Le produit de ses chiffres est 20.

Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 72, et les deux derniers chiffres sont identiques.- **B.** Un des multiples de 7.- **C.** Une des permutations de 55567.- **D.** La somme de ses chiffres est 9, leur produit 24.- **E.** Ce nombre est symétrique.

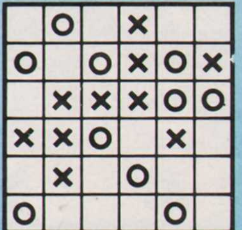
RECREATION

1

En tenant compte des trois premiers diagrammes, trouvez qui a gagné finalement la partie.

×:O
O:O

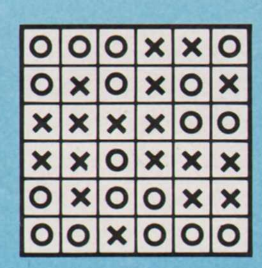


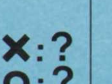


×:O
O:1

×:2
O:1







×:?
O:?

2

Les dessins ci-dessous représentent un même cube qui a été basculé cinq fois successivement de 90° sur une des arêtes de sa base. Le cube est toujours représenté vu sous le même angle.


1


2


3


4


5

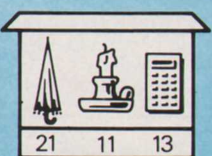

6

Mais les dessins ne sont pas placés dans l'ordre chronologique. Si le dessin n° 1 représente la position initiale, rétablissez l'ordre des suivants.

3

Pierre, Jean et Rémi vont à une fête et dépensent chacun exactement 100 francs en achetant chacun un article à chaque stand. Sachant qu'aucun n'a acheté la même chose qu'un autre, que Pierre a acheté le couteau, que Jean a acheté le tableau, trouvez qui a acheté le livre.







14 18 15

12 10 17



4

Ecrivez un mot en employant toutes les lettres suivantes : **M O U N T**

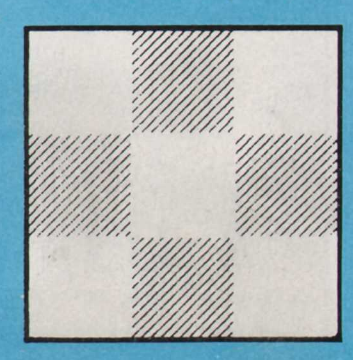
5

Où faut-il placer les pièces ci-dessous sur le mini-échiquier pour que chaque pièce puisse être prise par une seule pièce et puisse prendre une seule pièce (de l'autre couleur, évidemment, dans chaque cas) ?





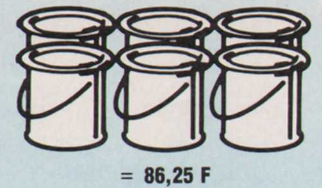


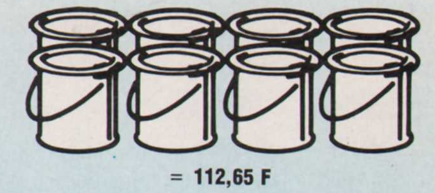


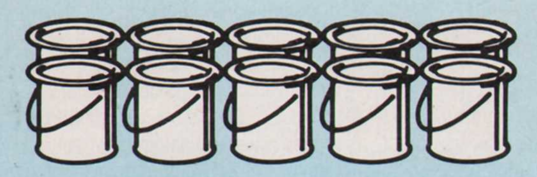
6

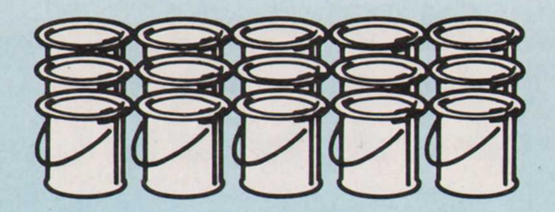
Le marchand fait des réductions progressives sur ses pots de peinture. Plus il y a de pots dans un lot, plus la réduction est importante. Selon son système, combien devrait coûter le dernier lot?


= 15 F


= 86,25 F


= 112,65 F


= 137,85 F


= ?

7

Quel mot faut-il inscrire logiquement sous la dernière colonne?

CADRAN	**RAMIER**
DUEGNE	**PROCHE**
RUELLE	**NIVEAU**
NAGEUR	**RECOIN**

ACTUEL
BOUGIE
EMOTIF

. . . . . .

8

Paul s'est rendu chez Maurice en voiture. A l'aller, il a roulé à 90 km/h. Au retour, par la même nationale, à cause des bouchons, il n'a plus roulé qu'à 60 km/h. Quelle fut sa moyenne de la journée?

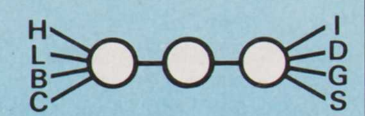
9

Imaginons que la grille ci-contre soit sur du papier transparent. Il serait possible de la plier pour obtenir une grille de 3 cases sur 3, entièrement noircie. Combien de fois au minimum faut-il la plier, et le long de quelles lignes?



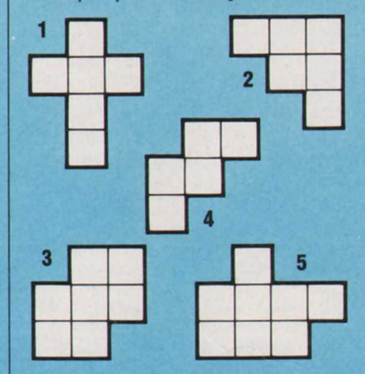
10

Placez trois lettres dans les cercles de façon à obtenir quatre mots.



11

On peut couper cette structure suivant divers plans sans jamais diviser un des quatorze cubes qui la constituent. Les dessins 1 à 5 sont censés représenter diverses coupes ainsi obtenues: mais l'un d'eux cependant n'est pas possible. Lequel?



12

Des bandits de grand-chemin viennent de s'emparer d'une bourse de pièces d'or. Ils ne parvinrent pas à se mettre d'accord sur un mode de partage du butin. Ils demandèrent donc à l'Ancien de leur donner conseil. Voici sa réponse:

"Le plus âgé de vous recevra la moitié des pièces, moins 20 pièces. Son cadet recevra la moitié des pièces qui restent, moins 15 pièces.

Le suivant recevra la moitié des pièces qui restent, moins 10 pièces.

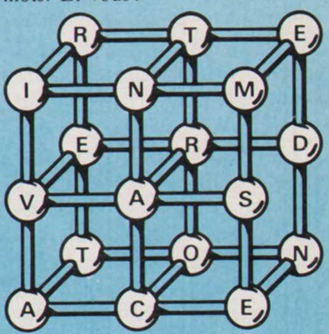
Le dernier recevra la moitié des pièces qui restent, moins 5 pièces.

Quant à moi, je garderai les 20 pièces qui restent!"

Qui recevra la plus grosse part?

13

Combien de mots de cinq lettres au moins trouverez-vous dans cette "cage à poules"? Pour former un mot, on passe d'une lettre à une autre à condition qu'elle soit directement reliée. On ne doit pas repasser au même endroit pour un même mot. Nous avons trouvé plus de 30 mots. Et vous?



14

Un classique! Par quelle opération, ou quelle suite d'opérations, doit-on remplacer les trois étoiles pour que chacune des égalités soit juste?

1 *** 1 = 9
12 *** 2 = 98
123 *** 3 = 987
1234 *** 4 = 9876
12345 *** 5 = 98765
123456 *** 6 = 987654
1234567 *** 7 = 9876543
12345678 *** 8 = 98765432
123456789 *** 9 = 987654321

Solutions page 117

MATOS...

Bien qu'ils puissent traverser l'espace et les dimensions en une fraction de seconde grâce à leur capacité de "transit", les Mega se retrouvent parfois mêlés à des situations où un casus belli* spatial est inévitable. Ils n'ont alors d'autre solution que d'enfiler leur scaphandre de combat, et espérer que le chasseur mis à leur disposition sera un méta-chasseur Scorpion...

La gazette du *J&S* n°49 présentait les divers types de missions pouvant être confiées aux Mega. Le type 3 s'intitulait : guerre ouverte. En effet, la règle générale veut que ce soit l'Assemblée Galactique qui intervienne dans ce cas, en envoyant la puissante Garde Galactique. Mais il arrive que les Mega soient déjà sur place au moment où éclate le conflit, ou bien que leur connaissance récente et approfondie des forces ou des personnalités de certains adversaires rende leur participation décisive. Loin des missions diplomatiques, exploratrices, salvatrices ou ésotériques habituelles, ils se retrouvent engagés en première ligne. Lorsque c'est possible, il peuvent alors obtenir de la part des autorités locales de l'AG divers matériels, et notamment le scaphandre de combat classe "H", et le chasseur lourd Scorpion.

LE SCORPION

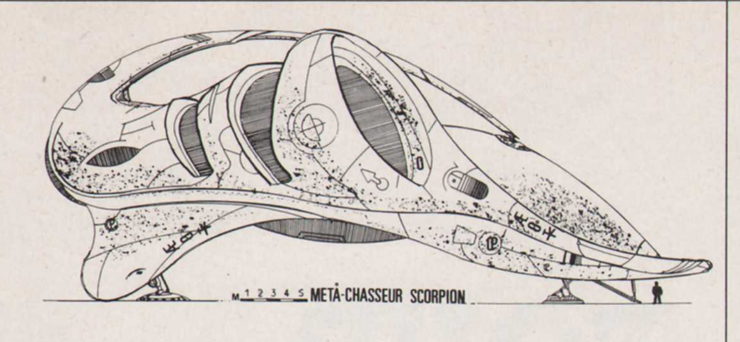
Après les grandes guerres galactiques marquant le début de l'AG, d'énormes vaisseaux à la puissance dissuasive continuèrent de croiser dans le cosmos. Ils furent ensuite remplacés par des engins moins puissants mais plus mobiles. Enfin, lors du conflit récent entre l'AG et les humanoïdes nimiens, les combats se déroulèrent fréquemment en orbite planétaire, ou à la surface de mondes inhospitaliers. C'est dans ce climat que fut mis au point le méta-chasseur Scorpion.
Il alliait la maniabilité d'un chasseur léger à la capacité de convoyer un commando d'une douzaine de personnes, avec son matériel, en plus de l'équipage, ajoutant à cela une capacité de feu maximum pour un vaisseau de cette taille.

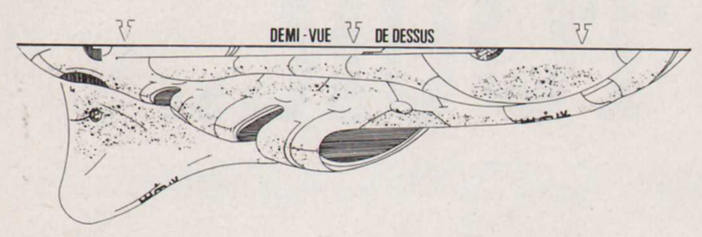
• Guide des utilisateurs:
A la fin des hostilités, une moitié des effectifs fut affectée aux opérations de l'AG, tandis que la réserve était mise à l'abri en vue d'utilisations futures. A l'heure actuelle, les Scorpions ont trois sortes d'utilisateurs. En général les Gardes Galactiques, parfois des mercenaires travaillant pour l'AG (dans ce cas, rare, il s'agit d'un "prêt" qu'il vaut mieux rendre en fin de mission s'il est encore en état), et enfin les Mega, à qui un nombre restreint d'appareils appartiennent en propre, et à qui des engins de l'AG sont parfois prêtés. A ces trois catégories officielles s'ajoutent quelques Scorpions volés, dont l'usage est délicat. D'une part, les pièces sont d'une technologie extrêmement sophistiquée et absolument introuvables dans le commerce. D'autre part, à chaque fois qu'un tel vaisseau est repéré, l'AG met en œuvre toutes ses forces afin de le récupérer ou le détruire. Les voleurs sont donc en général des gens suffisamment forts pour l'avoir volé, l'utilisant presque aussitôt après le vol (quasi-impossibilité de réparation), pour de brèves opérations suicides (le repérage de l'appareil attire inévitablement les Gardes Galactiques, sauf s'il est détruit, auquel cas il n'attire...que les espions de l'AG).

• FICHE TECHNIQUE:
• Méta-Chasseur lourd d'attaque et de défense rapprochée Scorpion. Extrêmement maniable, il fonctionne aussi bien en atmosphère que dans l'espace. Sa puissance de feu lui permet un tir soutenu de toutes ses armes pendant deux jours continus. Il évolue à une vitesse à peine inférieure à celle de la vitesse de la lumière, et supporte des manœuvres infligeant des accélérations atteignant 25g (au lieu de 7 ou 8g pour des vaisseaux standard, 12 à 18g pour les chasseurs, et 32g ou plus, uniquement en trajectoire rectiligne, pour les vaisseaux à propulsion hyperspatiale). Son autonomie de vol est de trois à quatre semaines. Il peut être piloté par un homme seul, mais la bonne marche nécessite quatre membres d'équipage. Il peut emmener jusqu'à douze passagers, les capsules anti-g accueillant jusqu'à quatre personnes. Une vingtaine de passagers supplémentaires peuvent prendre place dans la soute pour un temps assez bref, à condition que le pilote ne fasse pas d'accrobatie ou d'accélération brusque.

• Descriptif
1. Capsule de secours. L'équipage peut quitter le vaisseau en détresse à bord de ces "œufs" programmés pour atteindre la plus proche planète ou des coordonnées prédéterminées. Quatre personnes peuvent prendre place à bord de chaque œuf en hibernation. En état éveillé, il est conseillé de se limiter à deux passagers, l'espace étant minimum.
Autonomie : deux mois.
NB : Le propulseur n'est guère puissant, et la vitesse de largage joue beaucoup sur la portée de la capsule.
2. Pilotage : **A** face à face, premier et second pilotes; **B** navigateur (ordinateur logistique); **C** opérateur (opérateur tactique); **D** armurerie.
3. Ascenseur vers tourelles, salle de repos.
4. Cabines.
5. Infirmerie, médibloc, petit atelier.
6. Tourelles laser. Si un opérateur tient la poignée "à homme mort", il commande le tir. S'il la lâche, l'ordinateur reprend le contrôle, tirant jusqu'à six fois par round, en visant en priorité la cible la plus grosse. Connexion possible du système de la tourelle ou du poste de pilotage.
7. Chambre d'hybernation pour blessé grave.
8. Soute. Environ 500m³ utilisables.
9. Lanceur des torpilles tachyoniques (réserve : 5)
10. Boyau d'accès salle de repos-soute, fermé aux deux extrémités par un sas-diaphragme.
11. Salle de repos : cuisine automatique, bibliotridi, local d'hygiène.
12. Ascenseur poste pilotage-passerelle. Porte haute et basse en sas-diaphragme.
13. Radars et sensors, émetteur de leurres.
14. Passerelle d'accès. Un sas de couplage est intégré, pour les abordages.

* Y'en a qui ne loupent pas une occasion de se faire de la pub!





• Dimensions
Longueur : 49,30m, hauteur : 21,40 cm, largeur : 13,62m.
Masse : 43,926t

• Propulsion
- Vide spatial : par détournement d'ondes gravitationnelles.
- Milieu gazeux (aérien) : réacteur au thorium. Entrées d'air de part et d'autre du chasseur.

• Vitesse
- Vide spatial : 0,98c (c = vitesse de la lumière, 300 000 km/s)
- Atmosphère planétaire : 5 000km/h.

• Armement
- Deux tourelles laser en ventral et dorsal avant.
Dégâts : 140+1d100. Portée utile 6km.
- Lance-torpilles à tachyons.
Dégâts : 300+1d100. Portée utile : 100 000km. Equipée d'un réacteur au thorium, la torpille a une accélération comprise entre 80 et 148g. Une fois la cible "accrochée", la torpille reste en contact avec l'ordinateur de bord, et peut être déprogrammée jusqu'à l'ultime seconde.

• Equipement
Radars et sensors multimodes, acquisition de cible ou de trajectoire d'atterrissage, émetteurs divers, sonde planétaire, capsules de secours, recycleur d'atmosphère, équipement médical, deux ou trois véhicules légers.

• Divers
- Résistance coque : 340; parois intérieures : 120; sas : 150; sas diaphragme : 190; ascenseurs : 130. Résistance intérieure moyenne, équipement et machinerie, hors blindages : par m²:60.

• Remarques:
Lors de manœuvres à 25g, les commandes sont laissées à l'ordinateur logistique. L'équipage se réfugie dans les capsules de secours, où les accélérations restent d'ailleurs très éprouvantes. Une personne surprise en dehors de son œuf est instantanément transformée en galette poisseuse.

Dans la version du Scorpion utilisée par la Garde Galactique, la soute abrite souvent un chasseur monoplace.

LE SCAPHANDRE DE COMBAT TYPE "H"

Né lui aussi lors d'un très ancien conflit, le Scaphandre "H" fut longtemps utilisé comme armure de protection pour les troupes d'assaut au sol. Il fut perfectionné, en particulier, par le savant tellusien Haldeman, qui y intégra l'effet "waldo" et la propulsion-jet, passant ainsi à la postérité et donnant le modèle "H" actuel.

• FICHE TECHNIQUE:

• Taille et masse
Les modèles varient de 1,80m à 2,40m, selon la taille de l'occupant pour lequel l'armure est faite sur mesure, soit de 280 à 340kg.

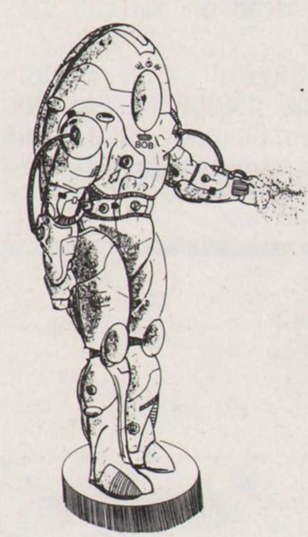
• Résistance
Le scaphandre est moulé dans le plastacier le plus dur : R=72; visière-bulle : 47; articulations : 23; gants : 25.

• Armement
Incorporé dans l'index gauche : un laser (dégâts : 5d6). Si on est habile, on peut utiliser des armes extérieures, avec un léger malus.

• Propulsion
- Au sol : musculaire par effet waldo (voir plus loin).
- En l'air : par jet dorsal. Vitesse : de 120km/h en milieux gazeux à 300km/h dans le vide.

• Equipement
- Convertisseur d'image : vision startron, microscopique ou télescopique, viseur d'acquisition de cible, radar. On peut même passer en vision normale. Radio, radiogonio, émetteur infrarouge pour l'obscurité totale, sonar.
Les commandes sont activées par mouvements oculaires ou manipulées avec la langue.
- Réserve pour 16 jours de nourriture vitaminée, que l'on aspire avec un tuyau.
- Recycleur d'oxygène (autonomie de 6 mois). En cas de panne, l'asphyxie survient au bout de deux à trois heures.
- Radiordi (*Mega2* p.40) à commande vocale.
- Ordinateur (derrière la nuque) couplé à un dépectro (*Mega2* p. 40) et un mini-médibloc. Le dépectro est relié à des sas-diaphragmes à chaque articulation. En cas de perforation du blindage en milieu non respirable, il peut isoler la partie touchée, ou, si le médibloc estime les dégâts irréversibles, amputer le membre touché (pour un membre robot, voir votre MJ habituel).

SCAPHANDRE DE COMBAT CLASSE "HALDEMAN"



Le médibloc aseptise, administre anti-chocs et antalgiques, antibiotiques, tranquillisants et dopants...Ces actions sont instantanées, et la dépressurisation n'est plus à redouter.

• Divers
Le scaphandre "H" s'ouvre par derrière, comme une huître. Y entrer ou en sortir prend 10 minutes. L'occupant ne peut porter aucun vêtement. Le branchement des équipements de survie et d'hygiène est automatique.
Les longs séjours en scaphandre sont déconseillés. Faire un jet de (Vo+E)/2 par jour passé; en cas d'échec, l'occupant perd 1pE. Les Gardes Galactiques s'amusent ainsi parfois à dériver des jours entiers dans le vide. L'un d'eux a tenu cinq semaines, gagnant un important pari. Il vit depuis à la résidence "Le nid de Coucou", sur Mongo la Blanche.

• Capacités Waldo
Le waldo analyse les composantes musculaires d'un mouvement et termine ce mouvement à votre place, en en amplifiant la force. Il y a un waldo pour chaque membre et pour l'articulation de la taille. L'utilisation correcte du waldo est une Aptitude et demande un Apprentissage :
- Aptitude waldo : mI+mA, sans bonus dû à l'Affinité.
- Apprentissage : 1% par tranche de 50 points d'expérience investis (entraînement intensif de huit jours sur Norjane correspondant à 20%).
Un personnage utilisant le waldo pour la première fois se meut lentement, par bond de géant, broyant la poignée de la porte qu'il veut ouvrir. Serrer une main sans dommage demande vingt jours d'exercice ! En cours de jeu, utiliser le tableau n°1 "Table des difficultés" pour les malus.
Le rapport entre la force musculaire du personnage, F, et sa force en waldo, Fw, est du simple au carré: Fw=F×F. Cette force est pleinement employée lorsque le personnage fait un effort purement musculaire (soulever un objet).
Le poids maximum qu'il peut lever sans se fouler une vertèbre est égal à Fw×5, soit près de trois tonnes pour une Force de 24...
En combat corps à corps, l'encombrement gêne l'efficacité. En terme de jeu, ajouter aux 4d6 habituels 1d6 pour une Force de 10 à 14, et 1d6 supplémentaire par point au-dessus de 14.
Le scaphandre "H" est réservé à la Garde Galactique, parfois aux Mega. On en trouve cependant au marché noir pour le prix d'une navette de type scout (290 000 BCE, Base de Crédit d'Equipement).

Rendons à César : le type H est librement inspiré de La Guerre Eternelle *de Joe Haldeman, aux éditions J'ai Lu.*

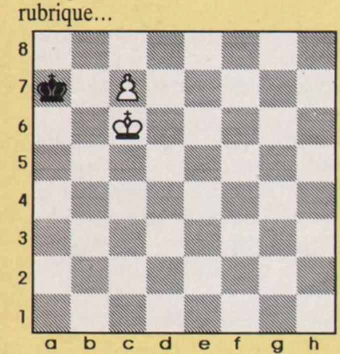
A LEUR TOUR...

STRATEGIES

... les tours entrent en jeu! En début de partie, alors que pions et pièces légères s'affrontent déjà, les Tours restent passives telles des boxeurs assis dans les coins du ring avant le début du combat. Il faut attendre que l'échiquier s'éclaircisse, que de nombreux acteurs aient déjà été capturés pour que les Tours disposent des espaces nécessaires à leur efficacité.
Et c'est dans les finales qu'elles déploient tout leur potentiel. Contrôlant à merveille les lignes ouvertes, elles se révèlent aussi redoutables pour les pions adverses que précieuses dans la protection des pions de leur camp en marche vers la promotion.
Elles peuvent aussi représenter une menace directe pour le Roi adverse: n'oublions pas que contrairement au Fou ou au Cavalier, une seule Tour, aidée de son Roi, est capable de mater un Roi dépouillé de protection.

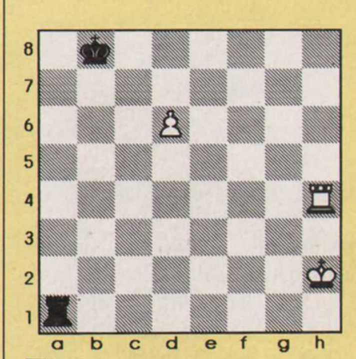
EXERCICES

Puisque c'est le thème de la rubrique...



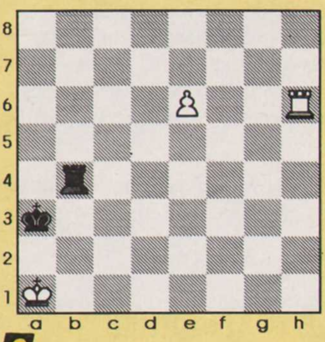
1 *Les blancs jouent et font mat en deux coups*

Aussi facile que classique.



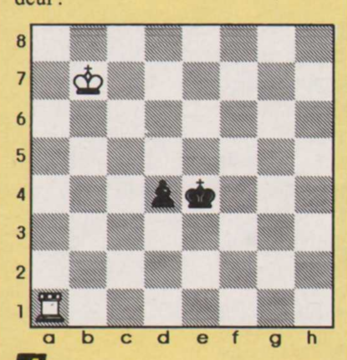
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Il s'agit de semer la zizanie dans le couple noir.



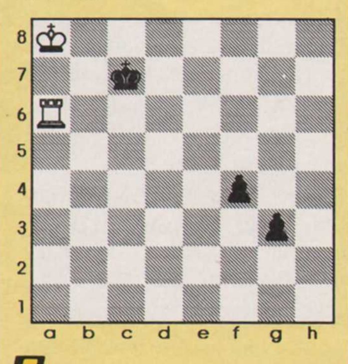
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Calculez à cinq coups de profondeur!



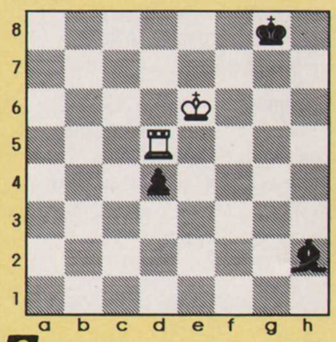
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Un travail herculéen est exigé de la Tour blanche.



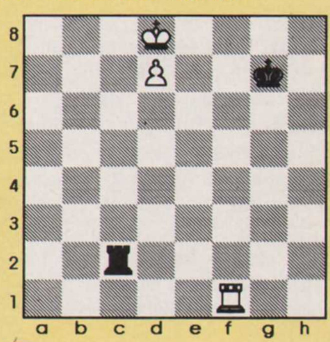
5 *Les blancs jouent et gagnent*

En général Roi et Tour ne gagnent pas contre Roi et Fou. Ici c'est différent.



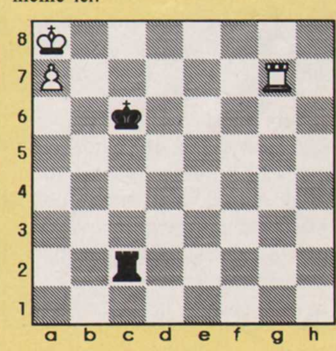
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Une étude fondamentale, datant du XV[e] siècle. Deux solutions.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

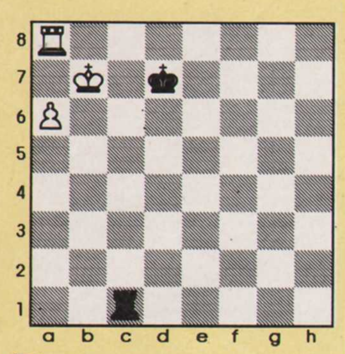
Un pion du bord est plus difficile à mettre en valeur. On y arrive quand même ici.



8 *Les blancs jouent et gagnent*

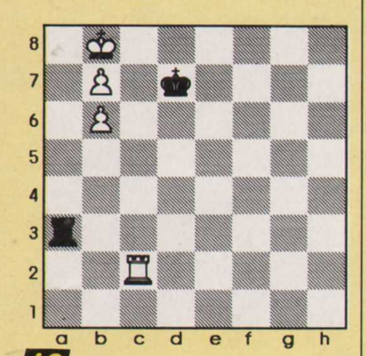
Solutions page 117

Ici aussi.



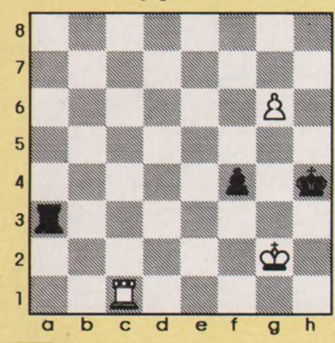
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Toute l'astuce réside dans le deuxième coup.



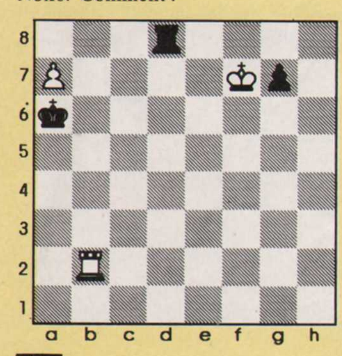
10 *Les blancs jouent et gagnent*

La solution semble délirante, pourtant c'est la logique même!



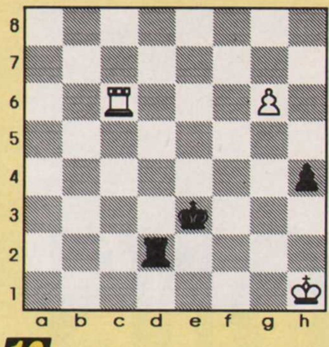
11 *Les blancs jouent et gagnent*

Même moribond, le pion blanc, par sa présence, va causer la perte des Noirs. Comment?



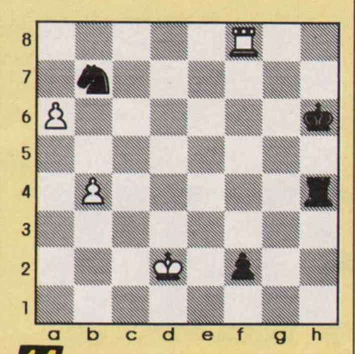
12 *Les blancs jouent et gagnent*

Attention! Il faudra déjouer une subtile manœuvre de défense.



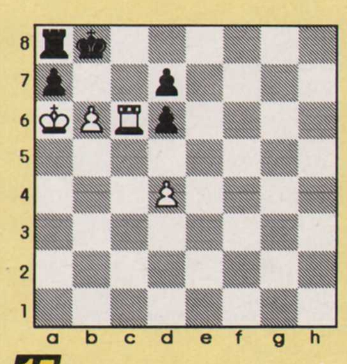
13 *Les blancs jouent et gagnent*

Un chef-d'œuvre de la composition. Evitez les fausses pistes!



14 *Les blancs jouent et gagnent*

Pour finir, une amusette stupéfiante

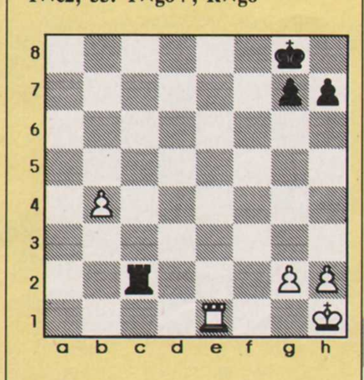


15 *Les blancs jouent et gagnent*

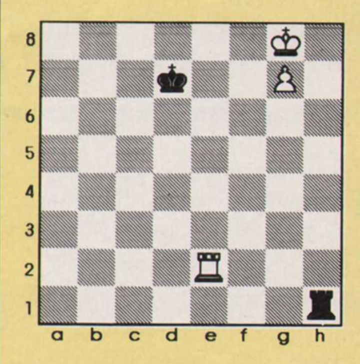


Blancs: Botvinnik; Noirs: Boleslavsky
Jouée à Moscou en 1941.
Défense Française, variante Tarrasch.

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2
(le coup que Tarrasch préférait à 3. Cc3 et qui laisse au pion c2 la possibilité d'aller en c3 soutenir son collègue sur d4)
3. ...c5
(l'autre coup classique est 3. ...Cf6)
4. e×d5, e×d5
(4. ...D×d5 a aussi ses partisans)
5. Fb5+, Cc6; 6. Cf3, Fd6; 7. 0-0, Cge7; 8. d×c5
(ainsi les Noirs ont-ils un pion isolé au centre)
8. ...F×c5; 9. Cb3, Fb6; 10. Fe3!
(un coup impressionnant de la part de Botvinnik: cet affaiblissement volontaire de la structure de pions dénote une profonde compréhension du jeu. L'idée est de contrôler totalement les cases noires d4 et c5 et d'y installer deux Cavaliers qui maintiendront une forte emprise sur la position. Très instructif sur le plan stratégique.)
10. ...F×e3; 11. F×c6+, b×c6; 12. f×e3, 0-0; 13. Dd2, Db6; 14. Dc3, Tb8; 15. Tb1, Te8; 16. Tfe1, Cg6; 17. Cc5, Fg4; 18. Cd4, Ce5; 19. b4, Tbd8; 20. e4
(Botvinnik estime que 20. Cde6, F×e6; 21. D×e5 aurait été préférable)
20. ...d×e4; 21. T×e4, a5; 22. a3, a×b4; 23. a×b4, f6; 24. Tbe1, Rh8
(une erreur qui va permettre aux Blancs une petite combinaison basée sur la possibilité d'un mat du couloir. Meilleur eût été 24. ...Fh5)
25. Rh1, Fd7
(les Blancs jouent et gagnent un pion)
26. C×d7!, T×d7
(26. ...C×d7?; 27. T×e8+)
27. D×c6!
(un coup évidemment hors de question avec le Roi noir à g8)
27. ...Dd8
(évidemment, si 27. ...C×c6??; 28. T×e8 mat)
28. Cf3, Tc7; 29. C×e5, f×e5
(29. ...T×c6??; 30. Cf7+)
30. D×e8+!!
(encore une façon astucieuse de profiter des possibilités de mat du couloir. Botvinnik transpose maintenant dans une finale de Tours gagnante)
30. ...D×e8; 31. T×e5, Dg8; 32. Te8, T×c2; 33. T×g8+, R×g8



34. Tb1!
(que ce soit en attaque, comme ici, ou en défense, le meilleur poste pour une Tour est de se mettre derrière le pion)
34. ...Rf7; 35. b5, Re6; 36. b6, Tc8
(forcé)
37. h3, Tb8; 38. Rh2, Rd5; 39. Rg3, Rc6; 40. Rg4!, Rb7
(après la prise du pion le Roi blanc ferait une razzia dans le camp noir: 40. ...T×b6?; 41. T×b6, R×b6; 42. Rf5 puis 43. Re6 et 44. Rf7)
41. Te1, Tg8
(à nouveau la prise de b6 était punie par l'échec en b1, l'échange des Tours et l'avancée du Roi blanc vers f7 et le pion g7)
42. Te6, Ra6; 43. Rg5, Rb7
44. h4!
(il s'agit, avec l'avancée de ce pion, de créer une brèche en allant au contact des pions noirs et de passer le Roi par f6, g6 ou h6)
44. ...Ra6; 45. h5, Rb7; 46. g4, Ra6; 47. Rh4!, Rb7; 48. h6, g×h6
(sur 48. ...g6; 49. Te7+, comme sur 48. ...g5+; 49. Rh5 et 50. Te7 l'incertitude est de courte durée)
49. T×h6, Tg7; 50. Rh5, Ra6; 51. Tc6!
(interdisant 51. ...Rb7 à cause de 52. Tc7+)
51. ...Te7; 52. Tc7, Te5+; 53. g5, R×b6; 54. T×h7, Rc6; 55. Rh6, Rd6; 56. g6, Te1
57. Tf7!
(il faut bien sûr empêcher le Roi adverse de couper la route du pion)
57. ...Re6; 58. Tf2, Ta1; 59. g7, Th1+; 60. Rg6, Tg1+; 61. Rh7, Th1+; 62. Rg8, Re7; 63. Te2+, Rd7



(le lecteur reconnaît, à trois colonnes près, la position du problème 7. D'où...)
64. Te4!, Th2; 65. Rf7! Abandon
(il aurait pu suivre 65. ..Tf2+; 66. Rg6, Tg2+; 67. Rf6, Tf2+; 68. Rg5, Tg2+; 69. Tg4 etc.)

VARIATIONS SUR LES INVARIABLES

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Un des problèmes qui se posent le plus souvent dans une partie est: "Est-ce que ça peut se mettre au pluriel?"
Si quelques règles grammaticales de base et un peu de bon sens suffisent souvent à tirer le joueur d'embarras, il est cependant certains points de la jurisprudence "scrabblesque" qu'il est préférable de connaître; cela d'autant plus qu'eux aussi, au fil des ans, peuvent varier...

Pour les adverbes, prépositions, interjections, pas de problème : tout le monde (?) sait que ces mots sont invariables.
Il en va de même pour les nombres (à l'exception de VINGT et CENT*) et pour tous les mots spécifiés invariables par le Larousse. Il faut savoir, en revanche, que si les lettres d'alphabet (OMEGA, ALEPH, etc.), les points cardinaux et les notes de musique sont invariables, les noms de jours sont variables, ainsi que les noms de mois (depuis seulement deux ans...).

D'autre part, le règlement a décidé, à juste titre, que sont invariables :

- les mots précédés ou suivis d'un autre mot entre parenthèses dans le P.L.I. (comme ANTAN, APPERT, CATIMINI, JAVEL, PRIORI, etc.),

- les mots réputés "singuliers" par le P.L.I. (comme GENTRY, JOUAL,...),

- les mots suivants, pour lesquels le P.L.I. reste imprécis :
CAF
CHACUN,e
CHAQUE
CONFER
DA
DEMAIN
EXIT
FOL
GENT
KITSCH
MANGETOUT
MOL
NON
NOUVEL
SURMOI
UNTEL
UNETELLE
VALGA
VARA
VIEIL
YIDDISH

- les mots, sans définition en dehors d'une expression toute faite où ils sont employés au singulier, dont nous vous donnons la liste pour ceux qui font moins de neuf lettres, ainsi que l'expression d'où ils sont tirés, pour vous permettre de les retenir...

ACABIT (de cet...)
ALPHA (l' ... et l'omega)
API (pomme d'...)
ARCHAL (fil d'...)
ARONDE (queue d'...)
BAMBOULA (faire la ...)
BANCO (faire ...)
BERLUE (avoir la ...)
BOMBANCE (faire ...)
BROUT (mal de ...)
CAJOU (noix de ...)
CAUSETTE (faire la ...)
CHABROL (faire ...)
CHABROT (faire ...)
COCAGNE (pays de ...)
COMMAND (déclaration de ...)
COMPLANT (louage à ...)
CORBIN (bec de ...)
CUISSAGE (droit de ...)
DEBOTTER (au ...)
DECHE (dans la ...)
DULIE (culte de ...)
EMPORT (capacité d'...)
ESCIENT (à bon ...)
EUTEXIE (point d'...)
FUR (Au ... et à mesure)
GESINE (en ...)
GOGUETTE (en ...)
GROIE (terre de ...)
GUISE (à sa ...)
HARO (crier ... sur)
HAST (arme d'...)
HEUR (l'... de plaire)
HOLA (mettre le ...)
(A suivre)

** et évidemment de MILLE en tant que nom commun, des MILLES NAUTIQUES, UN en tant que pronom indéfini, LES UNS ET LES AUTRES, et NEUF, adjectif au masculin pluriel.*

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double **lettre triple**
mot double **mot triple**
? joker

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

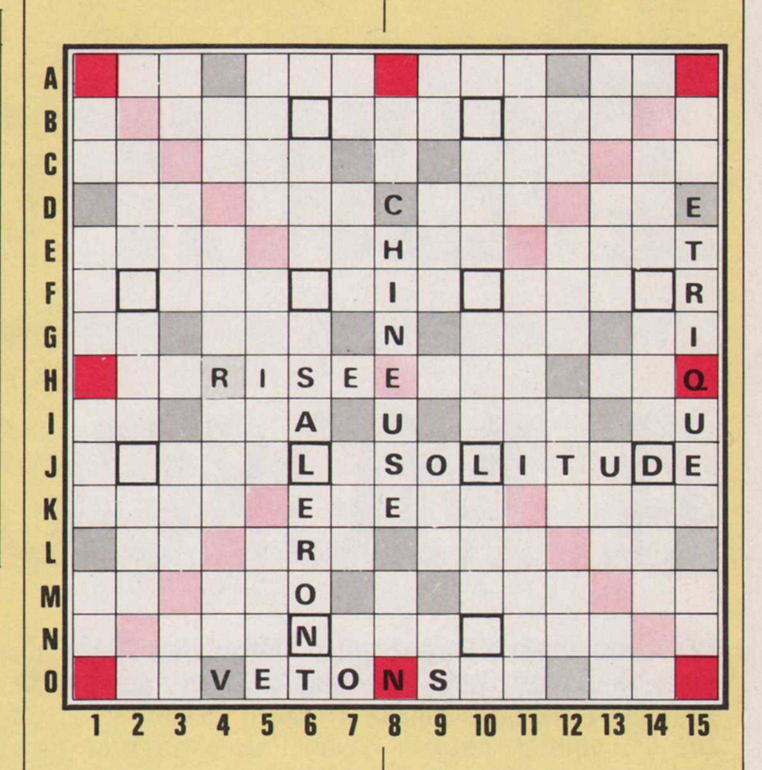
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
M B E E X O F			
B M + S E A O A	FOXEE (1)	H4	42
A + E N L E D T	BOXAMES	6F	29
U N A C V H R	DENTELA	G8	63
N V + R ? I I A	RAUCHA (2)	14B	38
P K L O H U E	VIEN(D)RAI	K4	90
E L U + L I S C	HOPAK (3)	C11	38
G S A U Y O E	CUEILLES	9A	79
E G O U + M I S	YAKS	15A	74
U + F M P A S ?	EGOISME	12G	33
E E D O I A N	PA(R)FUMS	N6	80
D N O + S R U E	EGAIE	H11	34
Q E I U R B J	DOURINES (4)	D5	79
J R + E N T A T	BIQUE	E1	34
− N A Z U R O I	JACTENT	A7	51
I R U + I N T E	ZONA	L1	56
N + L T D E E R	BRUITIEZ	1E	57
	TENDRE	B2	27
	TOTAL		904

Partie jouée au PLM Paris.
1er Michel Lahmi: 901 points

Le signe − signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) FOXE(E): se dit d'un goût particulier aux vins provenant de cépages américains
(2) RAUCHER (v. transitif): remettre à section une galerie de mine écrasée
(3) HOPAK: danse de Russie et d'Ukraine
(4) DOURINE: maladie du cheval

LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 13 Benjamins. Lesquels?



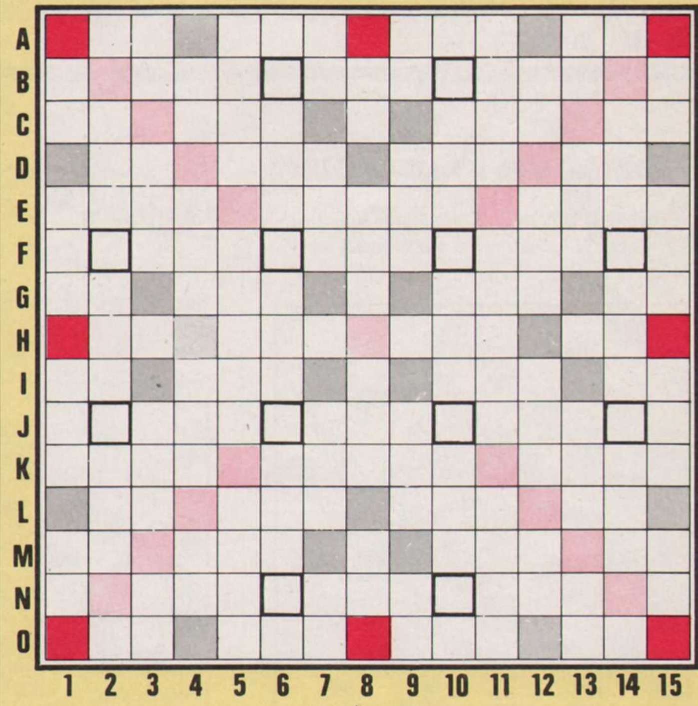
LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-dessous avec: A D E Q R U Y



PENTATOP

Essayez de trouver le maximum pour chaque coup en jouant comme dans une partie normale, à raison de 3 minutes par coup...



1. E E L M N O S
2. A I O P S T U
3. A C E P S T U
4. C H L O R Y ?
5. G I L N T U ?

Solutions page 118

BEAUX COUPS

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

A MOSCOU

Le championnat d'Europe qui se déroulait en décembre 87 à Moscou était qualificatif pour le championnat du monde. Se sont qualifiés pour les Pays-Bas, Jansen 1er avec 23 points, et Clerc ou Van der Zee (21 points), ceux-ci devant faire un match de départage pour la deuxième place qualificative.
Pour le reste de l'Europe, Verpoest, Manzana et Bonnave (France) ainsi que Paluch (Pologne), se sont qualifiés pour la finale du championnat du monde. Nous avons relevé quelques combinaisons intéressantes ou importantes quant aux conséquences sur le résultat final.

CODIFICATION DE LA GRILLE

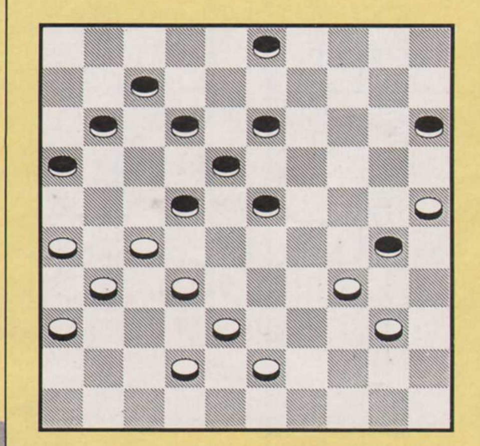
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

EXERCICES

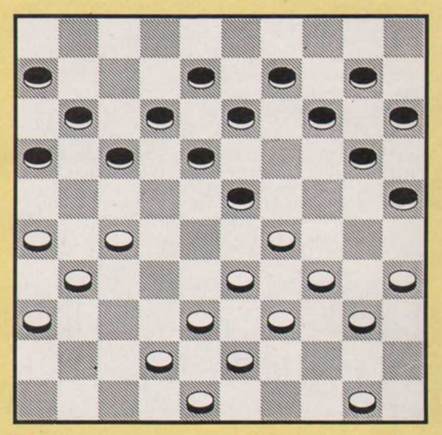
Solutions page 118

En cas de prises multiples, on est obligé de prendre du côté du plus grand nombre, alors...



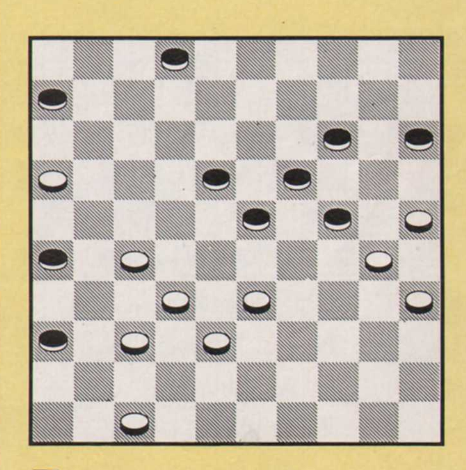
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Une combinaison à variantes. Dans le premier cas, les blancs perdent un pion, dans le second ils laissent un coup de dame perdant. Un choix difficile !



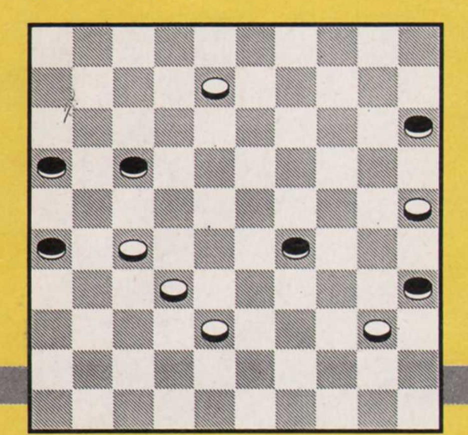
2 *Les noirs jouent et gagnent*

Un coup que Korenewski avait oublié dans ses calculs permet à l'adversaire, le futur champion d'Europe, Gérard Jansen, de remporter la victoire. Lequel ?



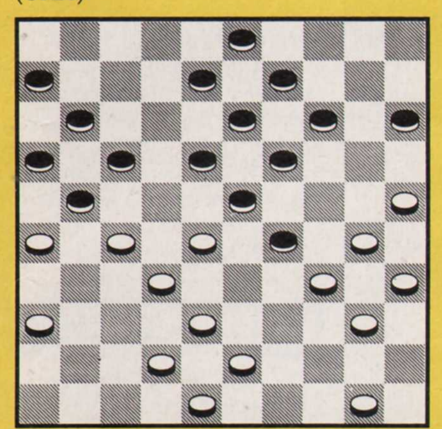
3 *Les noirs jouent et gagnent*

Après avoir dû subir pendant toute la partie la pression de Jansen (blancs), Valnéris (URSS) craque en attaquant par 30-35, ce qui permet à son adversaire de terminer par une combinaison radicale.



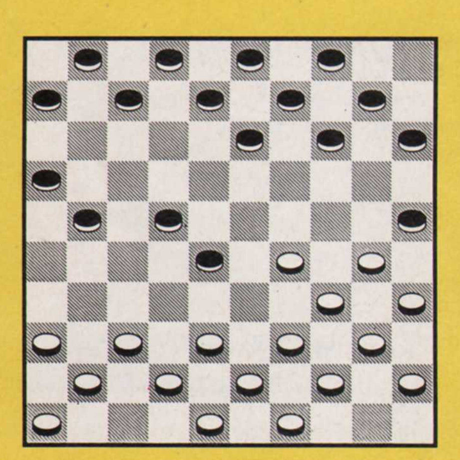
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Pour une de ces premières compétitions internationales, le Portugais Machado n'a pas été à la fête. Il n'a pas réussi une seule nulle! Voici une des nombreuses combinaisons élémentaires qu'il a laissées, ici face à Virny (URSS).



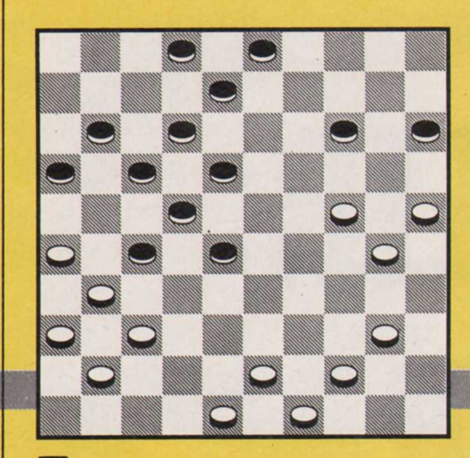
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Par quelle série de manœuvres Virny (blancs) arrive-t-il à gagner l'avant-poste des noirs?



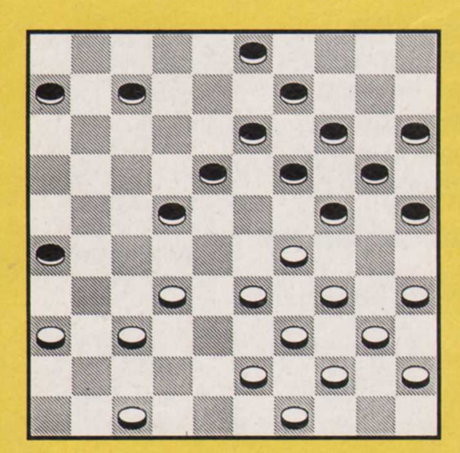
6 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Une position qui montre que le coup Springer peut également se présenter dans une partie moderne.



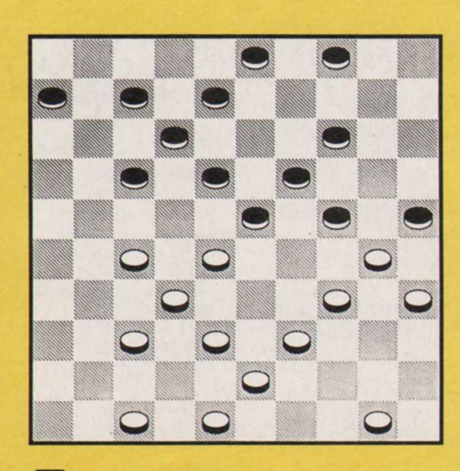
7 *Les noirs jouent et gagnent*

Bien que le Belge Verpoest (65 ans) ait réussi à se qualifier sans problèmes, il a laissé quelques combinaisons plus ou moins élémentaires. Celle-ci est assez surprenante et on peut facilement la laisser échapper.



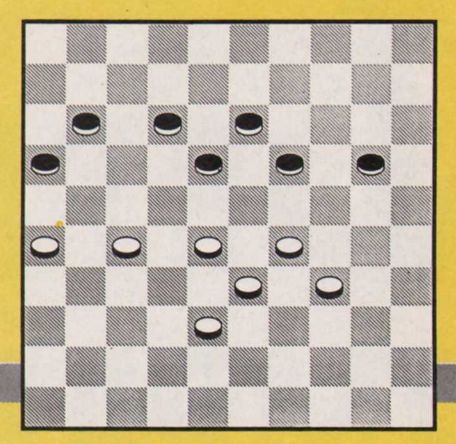
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Quelques menaces simples permettent aux noirs de forcer rapidement le gain d'un pion. Lesquelles?



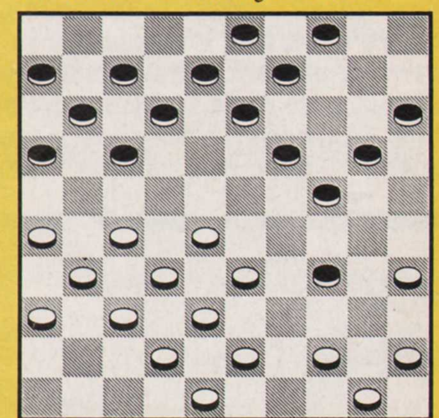
9 *Les noirs jouent et gagnent*

Dans une position stratégiquement bien supérieure, les blancs se servent de la tactique pour conclure. Un gain sans bavures de notre seul qualifié pour ce championnat du monde, Olivier Bonnave.



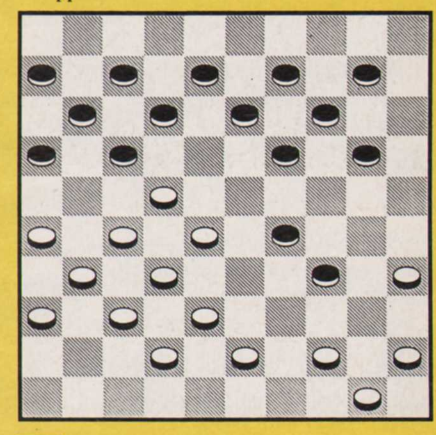
10 *Les blancs jouent et gagnent*

Notre compatriote Daniel Issalène a manqué sa qualification de justesse. Au cours de sa partie contre Modzgrichvili, il a laissé échapper trois gains différents. Voici le premier qui est un forcing. La cible des blancs est bien entendu le pion 34, très avancé dans les lignes adverses.



11 *Les blancs jouent et gagnent*

Le troisième et dernier gain qu'Issalène a laissé échapper.



12 *Les blancs jouent et gagnent*

LE PAIR IMPAIR

STRATEGIES

Nous avons vu dans la rubrique précédente les règles générales d'entames à la couleur. Vous savez à présent dans quelle couleur entamer. Mais il vous reste à savoir quelle carte choisir. Une règle générale : obéissez au « pair-impair ». Avec évidemment... des exceptions !

Classiquement les joueurs français ont adopté comme règles d'entames la quatrième meilleure à Sans-Atout et le pair-impair à la couleur.

• Le Pair-Impair

Avec un nombre impair de cartes, vous devez entamer la plus petite carte et, avec un nombre pair de cartes, la plus forte avec un doubleton, et la troisième avec quatre cartes.

En montrant un écho (gros-petit), vous montrez en général un nombre pair de cartes.

Exemples :

D 6 ***2***

Entamez la plus petite carte, votre partenaire a l'assurance de trouver un nombre impair de cartes.

R 7 6 4 ***3***

Entamez le 3 ; si le 2 est visible, votre partenaire vous connaît un nombre impair de cartes.

A 7 3

Attention, l'entame sous un As est à proscrire à la couleur ; n'entamez donc pas le 3, à la rigueur entamez l'As.

R D 5 4 3

En pair-impair, il faudrait entamer le 3, mais la séquence prime ; entamez le Roi.

D 7 ***4*** 2

Entamez le 4 ; si vous avez la possibilité de fournir le 2 au tour suivant, votre partenaire connaîtra votre parité, les enchères lui permettant de choisir entre deux ou quatre cartes.

Pour les couleurs comportant des séquences, vous donnerez priorité à la tête de séquence à condition d'avoir au moins deux Honneurs qui se suivent (nous vous rappelons qu'à Sans-Atout, une séquence comporte au moins trois Honneurs).

Un exemple à connaître : As Roi sec. Entamez le Roi et rejouez l'As au tour suivant pour attirer l'attention de votre partenaire ; en effet, avec As Roi au moins troisième, vous auriez entamé de l'As.

Voyons quelques exemples qui montrent l'intérêt rapide du pair-impair.

Sud joue 4♥.

♦ R 10 2

♦ V [N / O E / S] ♦ A D 7 4 3

Le mort possède le 10, le valet à l'entame ne peut être une séquence ; votre partenaire est donc singleton ou doubleton.

♦ R 6 2

♦ 10 [N / O E / S]

♦ D 9 2

Possédant le 9, l'entame du 10 montre une couleur courte ; en fournissant le Roi, il crée la fourchette Dame 9. De plus, connaissant As Valet cinquième en Est, il faudra chercher les autres Honneurs manquants chez Ouest si Est ne s'est pas manifesté au cours des enchères.

Le pair-impair constitue une excellente convention de défense, car son emploi est très utile non seulement à l'entame, mais pendant tout le déroulement du coup.

S	N
2SA	3SA

♠ 5 4 2
♥ 7 2
♦ R D V 5 2
♣ 9 6 5

♥ V [N / O E / S]

♠ D 8 3
♥ D 9 6 5
♦ A 10 4
♣ 8 7 2

Le déclarant fait la levée du Roi et rejoue le 7♦; votre partenaire fournit le 3, le 2 étant au mort, votre partenaire vous a montré un nombre impair de cartes.

Vous pourrez mettre l'As au deuxième tour ; sans cette convention, vous auriez été à la devine et par sécurité vous n'auriez pris qu'au troisième tour.

ENCHÈRES (*)

S	O	N	E
1♠	X	–	?

1.
♠ 8 2
♥ D V 7 6
♦ A D 6 4
♣ 7 6 4

2.
♠ D 7 6
♥ 4 3
♦ 8 6 3 2
♣ D 9 6 4

3.
♠ 8 3 2
♥ V 7 6
♦ R 3
♣ A R V 8 6

ENCHÈRES (**)

S	O	N	E
1♣	–	1♠	–
2♦	–	?	

4.
♠ A R 8 6
♥ 8 6 5
♦ D 2
♣ D V 7 3

5.
♠ R V 10 7 6
♥ A R 3
♦ D 7 6
♣ 7 3

6.
♠ A D V 10 6 4
♥ A 3
♦ 8 6 4
♣ 7 5

Comment jouez-vous pour assurer quatre levées dans la couleur ?

11.
♠ 5

N / O E / S

♠ R D 7 6 4 3 2

Comment jouez-vous pour essayer de réaliser six levées ?

14.
♠ 8 6 5
♥ V 10 7 3
♦ A D 8 3
♣ D 5

N / O E / S

♠ A
♥ A R D 9 6 5
♦ 7 6 2
♣ A R 4

Vous jouez 6♥. Ouest entame la Dame ♠, quel est votre plan de jeu ?

17.

S	O	N	E
		1♠	–
2♠	–	4♠	–

♠ A R 6 4
♥ 6 5
♦ D 10 8 4 3
♣ 7 2

JEU DE LA DÉFENSE

18.

S	O	N	E
1SA	–	3SA	–

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (***)

S	O	N	E
	1♦	1♥	2♦
–	–	?	

7.
♠ A V 4
♥ A D 7 6 4
♦ 8 2
♣ R 7 6

8.
♠ A 3
♥ R 7 6 5 4 2
♦ D 7 6
♣ D 2

9.
♠ D
♥ A 10 7 6 4
♦ A R 10 8
♣ D 7 6

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

10.
♠ A 10 8 6 3

N / O E / S

♠ R 9 7 4

JEU AVEC LE MORT

12.
♠ D V 5
♥ A R
♦ A V 7 2
♣ A 10 9 3

N / O E / S

♠ A 6 3
♥ 10 6 5
♦ 8 3
♣ D V 7 6 4

Vous jouez 3SA, Ouest entame le 10♠ et le Valet du mort est couvert par le Roi d'Est. Comment envisagez-vous la suite ?

13.
♠ 7 2
♥ A D 3
♦ V 4 3
♣ A R 8 6 5

N / O E / S

♠ A D
♥ 7 4
♦ A R D 10 8 7 5
♣ 7 3

Vous jouez 6♦ sur l'entame du 5♥

15.
♠ 6 4
♥ 7 6 2
♦ R 8 4
♣ A R 8 4 3

N / O E / S

♠ A R 7
♥ D V 5
♦ A 7 2
♣ D 10 6 5

Vous jouez 3SA, Ouest entame le 2♠, Est fournit le 10. Quel est votre plan de jeu ?

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

16.

S	O	N	E
		1♦	–
1♥	–	1♠	–
2♣	–	2SA	–
3SA			

♠ D 10 8 2
♥ 7 5
♦ R 10 3 2
♣ 10 7 3

♠ 9 5 3
♥ 9 3
♦ R D 7 6
♣ A 8 3 2

N / O E / S

♠ A 10 2
♥ D 10 8 7
♦ A 5 3
♣ 10 5 4

Ouest entame le 7♠, vous prenez de l'As, Sud fournissant le Valet. Quelle carte rejouez-vous ?

19.

S	O	N	E
		1♥	1♠
2SA	–	3SA	–

♠ 9 5 3
♥ D V 10 7 5
♦ A R
♣ A 9 2

N / O E / S

♠ R D 8 4 2
♥ A 6
♦ 8 6 4 2
♣ D 3

Ouest entame le 10♠, quelle carte fournissez-vous pour prendre la chance de battre le contrat ?

Solutions page 119

MINIGO

Les règles du go s'appliquant à n'importe quelle surface quadrillée, il est indiqué, pour débuter, de jouer sur des surfaces réduites, 13×13, ou 9×9 : c'est le Minigo*.

Sur un terrain plus petit, la tactique prend davantage d'importance, mais c'est peut-être surtout une apparence : la proportion, le nombre de coups tactiques augmentent, la tension entre les groupes est presque immédiate à cause de l'exiguïté de l'espace disponible, mais les principes de base restent les mêmes; on comprend souvent plus facilement les raisonnements, parce que les conséquences suivent rapidement.

• Partie sur 13×13 à 5 pierres de handicap (communiquée par un lecteur)**

Diagramme 1. Coups 1-21. La loi de la savane.

4 est trop lent, **a** serait normal.

12 et 14. Noir a la mauvaise réaction : il joue trop bas; on verra vite que 14 est un coup pour rien. En réponse à 13, un coup en **b** est le plus naturel : la pierre noire du coin Nord-Est est attaquée, et il ne faut pas rester enfermé dans le coin (de même, après 15, il faut peut-être jouer **b** ou **c**, le choix précis est secondaire, ce qui importe, c'est d'avoir conscience du danger et, ayant cette conscience, de se diriger dans la bonne direction, vers le centre).

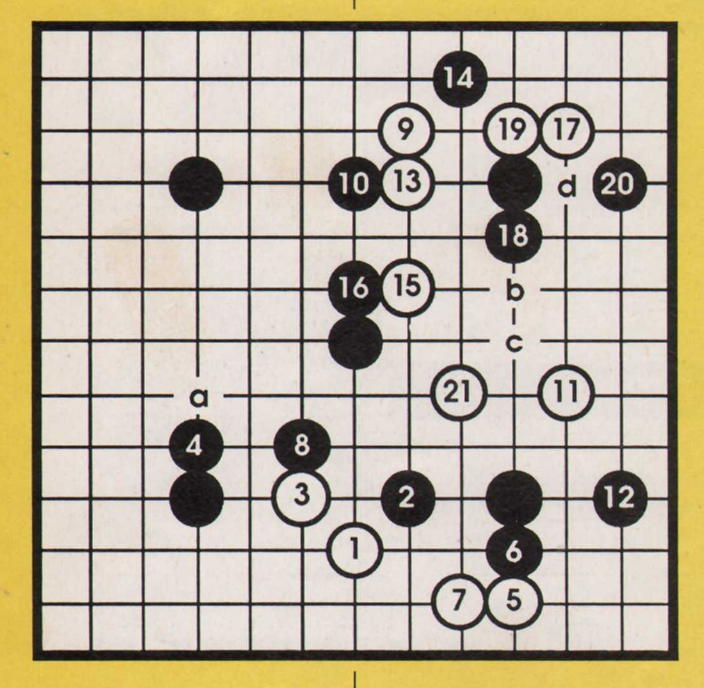
17. blanc sape la base de vie noire.

18 est très mauvais :

- noir abandonne déjà la pierre 14! Pourquoi la jouer alors ? (noir pourrait contre-attaquer avec **d**);
- il faut fuir ou se battre. S'il ne joue pas **d**, noir doit fuir (comme une gazelle fuit l'incendie de la savane, c'est-à-dire dans la direction où on peut échapper au feu et le plus vite possible).

20 est futile, il faut toujours jouer **c**.

Après 21, toute la partie Nord-Est est contrôlée par blanc : noir est encerclé. Techniquement, son groupe n'est pas mort, mais quelqu'un qui ne sait pas quand il faut fuir, ne sait pas non plus comment survivre. C'est la dure loi de la savane.



1. Coups 1-21

Diagramme 2. Coup 22. La loi du désert.

La loi du désert maintenant : il ne faut pas tirer un crotale par la queue pour vérifier s'il mord. C'est pourtant ce que fait noir avec 22 et surtout 24. Avec la séquence tactique (en diable) de 24 à 37, noir perd toutes ses pierres. Pourtant le susdit crotale risque, quand il sort la tête avec 33, de se la faire couper : si noir joue 35, il menace les pièces blanches du *shicho* commençant en **a**, et la position blanche explose (vérifiez par vous-même). A part cette imprudence, blanc répond normalement à la provocation noire et engloutit le tout. Localement, au lieu de 24, si noir joue simplement et prudemment 25, il fait des points dans le coin et fait doucement pression sur le groupe blanc.

38 fait apparaître deux faiblesses en **b** et **c**, mais au lieu de les exploiter, noir, avec 40 et 42, aide blanc à bétonner son mur.

44 est un bon coup global.

2. Coups 22-44

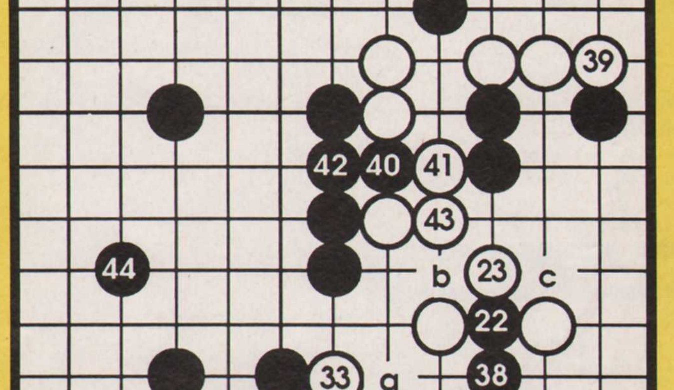
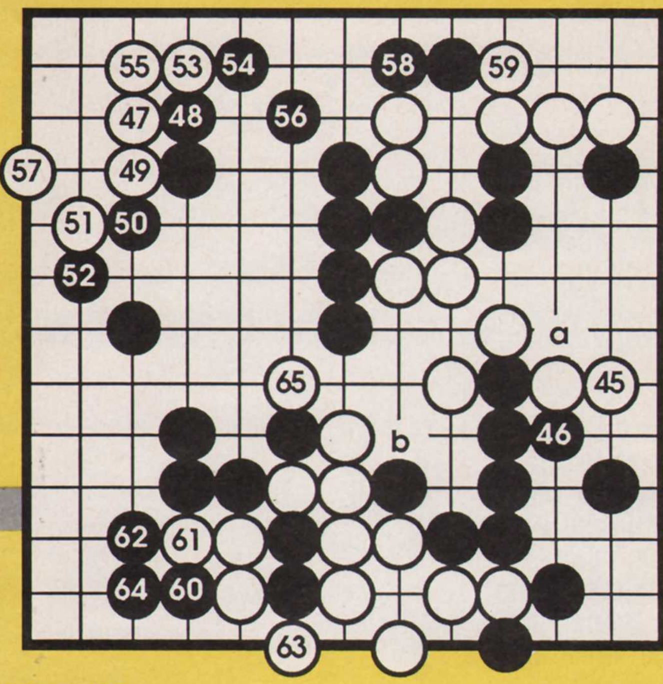


Diagramme 3. Coups 45 à 65. Noir se défend bien.

La menace créée par 45 n'est pas imminente, c'est un peu un coup de bluff de blanc : il protège sa faiblesse en **a** en faisant semblant d'attaquer le coin. Mais si noir bétonne en 48, il faut ensuite qu'il sache faire vivre le coin (ce qui n'est pas bien difficile tant que le coup en **b** assure soit un œil soit la connexion au centre). L'invasion en 47 et la séquence jusqu'en 57 sont standard, mais donner

**Présenté par la Fédération Française de Go, le Minigo propose en une seule boîte les deux terrains (9×9 et 13×13), ainsi qu'un livret d'initiation. En vente dans les bonnes boutiques de jeu ou à La Mare aux Clercs, 2, impasse Hélène, BP 140, 76051 Le Havre Cedex.*

*** Envoyez-nous vos parties sans honte.*



3. Coups 45-65

à noir la possibilité de jouer 58 est un peu irritant. 60 est bon également et noir a encore de bonnes chances.

Diagramme 4. Coups 66-105. La partie inachevée.

Autant vous prévenir tout de suite. Quand la partie se termine , il reste quelque chose d'énorme, mais les deux joueurs ne l'ont pas vu; noir devrait rajouter un coup dans le coin Sud-Est, ce détail (que nous étudierons) rend un peu vaines les autres péripéties de cette fin de partie; il y a pourtant quelques enseignements à en tirer.

La réponse normale à blanc △ est 69: il ne faut pas pousser blanc dans son propre territoire en bloquant alternativement les deux directions, mais prendre un point d'appui solide qui permettra de bloquer blanc. Si noir joue 69, ensuite quand blanc joue 67, noir 68 et blanc 66, noir 75, la frontière est propre. Mais blanc s'immisce jusqu'en 71 et pourrait jouer également 78. 77 est très mauvais parce que :

- 78 blanc est possible et garde l'initiative,
- quand blanc joue 77, noir 78 le force à répondre et blanc a perdu l'initiative.

A ce stade, perdre l'initiative est très dommageable et 84 devrait être en 93 (blanc devait répondre pour protéger la coupe en 105).

Ensuite 88-90 est une séquence en principe interdite à noir. En effet, au lieu de 91, qui est clément, blanc peut jouer 92. (La raison est que 88-90 fait perdre une liberté aux pierres noires.)

Venons-en à cette fameuse non-fin qui pose quelques problèmes cocasses.

1. 101 n'est pas utile : blanc joue normalement 102, noir **a**, blanc 101. Il faut ensuite rajouter un coup en 105 pour éviter des ennuis (combinaison de la menace du coup en 105 et sous 91). En fait, l'ordre des coups est indifférent, mais puisque blanc répond en 103, c'est qu'il n'a pas compris.

2. 102 devrait provoquer la catastrophe : blanc **b**, noir **d**, blanc **c**! (si noir **a**, blanc **f**; d'autre part, noir ne peut pas capturer en coupant 105). Noir doit normalement jouer en a.

3. 103. Blanc répond docilement (au lieu de sanctionner en **b**), puis il prend peur et tremble à l'idée que noir va couper en 105.

4. 104. Noir ne voit rien.

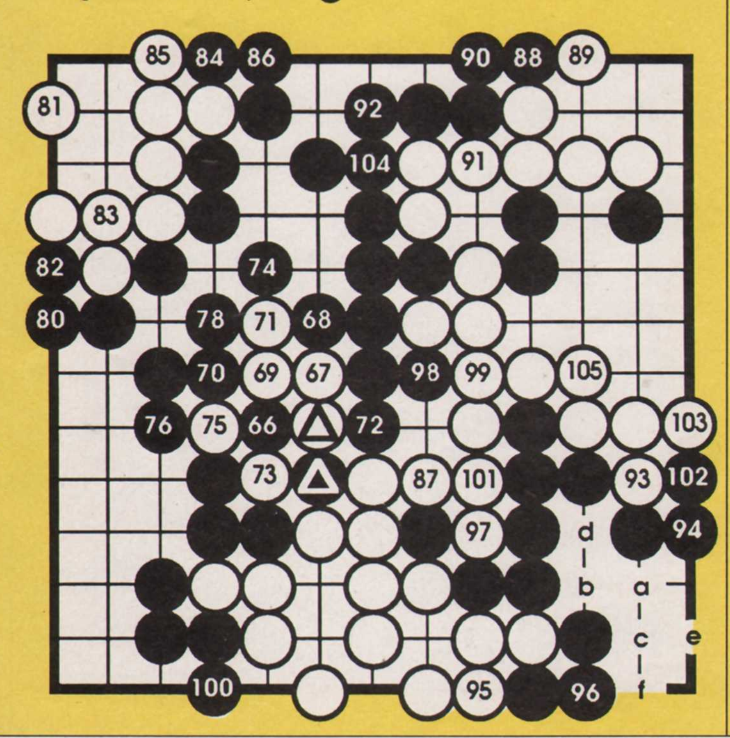
5. 105. Blanc est soulagé, et la partie s'arrête alors que le coin est instable.

Question : Indépendamment du résultat de la partie (blanc gagne de toute façon), au lieu de 105, qui permettrait normalement à noir de rajouter un coup dans le coin, quel coup blanc devrait-il jouer ? **a**, **b** ou **c**?

Réponse :
- **c** fait vivre noir : noir **b**, blanc **a**, noir **f**; Blanc doit rajouter un coup en 105 et noir joue **e** pour éviter le *seki*.
- **b** en fait vivre une partie : noir **a**, blanc **d**, noir **e**! Si blanc **c** au lieu de **d**, noir **d**, blanc **f**, noir 105 et blanc est fichu.

Il n'y a aucune défense contre **a**. Comme quoi, dès qu'on commence à creuser une position simple...

4. Coups 66-105 77 en 66, 79 en ▲

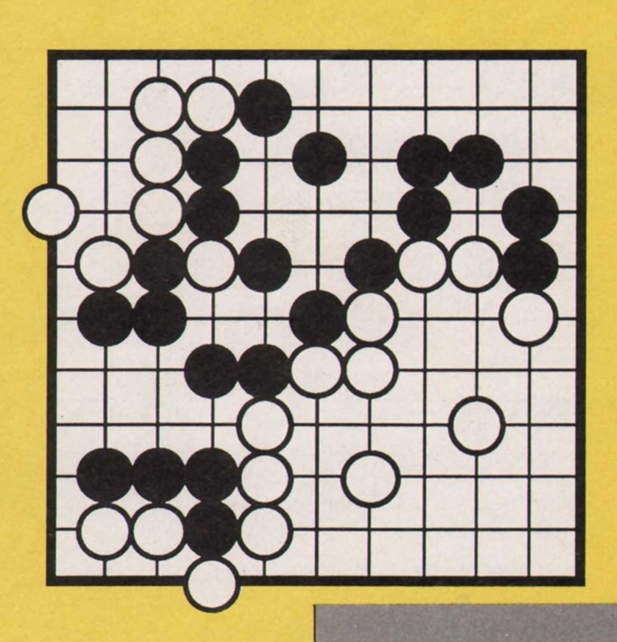


GRANDS CLASSIQUES



Problème de yose (sur 11×11).

Noir joue et gagne d'un point contre toute défense. L'ordre des coups est évidemment important, mais il faut également traiter de manière optimale les positions locales sur le bord Est et dans le coin Nord-Ouest. (Cette dernière position qu'on trouve dans la partie 13×13 d'initiation n'y est pas traitée techniquement au mieux.)



Solutions page 120

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN



LÉGITIME DÉFENSE

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Dans une partie, vous êtes en défense les trois quarts du temps. En duplicate — où le Preneur est imposé par l'étui en respectant le tour de rôle et où il n'y a pas de surenchère — cette règle s'applique strictement toutes les quatre donnes : une donne Preneur, une donne en face, une donne à droite et une donne à gauche. En donnes libres, en revanche, la chance ou la malchance vous verra un soir en attaque à la moitié des donnes et, le lendemain, vous resterez en défense permanente. Mais, à la fin de votre carrière, l'équilibre sera forcément rétabli !

Au moins une fois sur deux, la réussite du contrat dépend des toutes premières cartes jouées par la défense. Le choix d'une mauvaise stratégie en flanc au départ est souvent irratrapable.
Les quelques problèmes ci-dessous vous permettront d'exercer votre jugement.
Les éléments déterminants pour le bon choix :
- votre position par rapport au Preneur ;
- la composition du Chien ;
- la lecture de la main du Preneur :
- le partage des forces en défense : initiative si vous avez une main forte, neutralité si vous avez une main faible ;
- l'obéissance aux partenaires (s'il ne s'agit plus de l'entame) ;
- le respect des règles de signalisation.

EXERCICES

1. Quelle est votre entame ?
Preneur Est.
Le Chien :
A 19 17
♠ 2
♥ 9
♦ /
♣ D V

a. Vous êtes en Nord :
A 21 12 4
♠ R C V 10 8 4
♥ /
♦ 7 6 5 2
♣ 10 7 5 4 2

b. Vous êtes en Ouest :
A 18 14 13 10 6 2
♠ D
♥ D V 10 5 4
♦ 9 8
♣ R 8 6 A

c. Vous êtes en Sud :
A 16 15 11 3
♠ 7 6 5 3 A
♥ C 7
♦ R D C V 4 3 A
♣ /

2. Quelle est votre entame ?
Preneur Nord.
Le Chien :
A 21
♠ 10
♥ /
♦ D 5 A
♣ C

a. Vous êtes en Ouest :
A 20 16 9 8 7 5 3 2
♠ 7 A
♥ V 10 9 A
♦ 7 6
♣ 9 7

b. Vous êtes en Sud :
A 11 6
♠ C V 9 5
♥ 8 3
♦ 10
♣ R V 10 8 5 4 3 2 A

c. Vous êtes en Est :
A 17 15 10 4
♠ R 8 6
♥ D 6 5 2
♦ R C V 4 2
♣ D 6

3. Quelle est votre entame ?
Preneur Est.
Le Chien :
A 16
♠ 3
♥ 2
♦ /
♣ 3 2 A

a. Vous êtes en Nord :
A 19 12 9 4 2
♠ D 6 5 A
♥ 9 7 4
♦ C V 10 6 2
♣ 2

b. Vous êtes en Ouest :
A 17 15 13 11 8 1
♠ R 2
♥ C 6
♦ 8 7
♣ R D C 9 6 5

c. Vous êtes en Sud :
A 7 3
♠ V 10 7 3
♥ R D 10 8 5 3
♦ R 5 4 3 A
♣ 10

4. Preneur Sud. Vous êtes en Nord. Ouest entame ♠. Sud coupe et joue le Roi de ♥, puis un autre ♥. Ouest prend et lance un 2 pour 1 (atout pair). Vous prenez la main et rejouez ♠. Sud coupe, relance ♥ et Ouest rejoue atout.
Vous êtes en main. Que jouez-vous ?

Le Chien :
A 15
♠ /
♥ V 10 4
♦ C
♣ 2

A 14 6
♠ /
♥ 9
♦ D 5 4
♣ V 9 8 6 4

5. Preneur Sud. Vous êtes en Nord. Le preneur joue le Roi de ♠, puis ♠. Ouest prend et joue atout « impératif » (tarot impair). Au 3e tour d'atout, Sud s'excuse sur votre dernier tarot.
Vous êtes en main. Que jouez-vous ?

Le Chien :
A 2
♠ 10 9
♥ R
♦ 8
♣ 6

A /
♠ 8 7
♥ C 2
♦ V 10 9 7 3
♣ D V 10 4

Solutions page 120

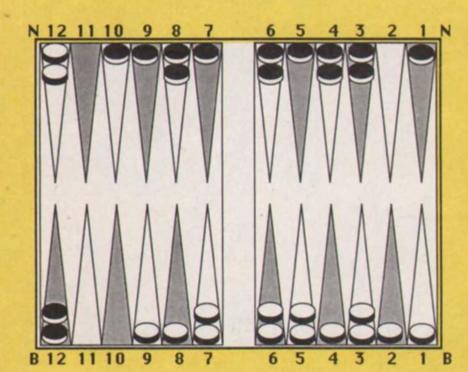
BACKGAMMON

LE VIDEAU DANS LA COURSE

STRATEGIES

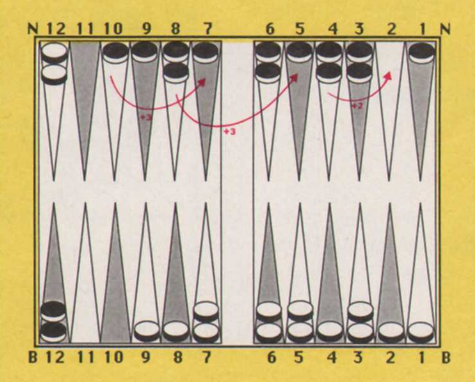
Les règles présidant au maniement du videau sont relativement simples quand les deux joueurs ne sont plus en contact (c'est-à-dire quand ils n'ont plus de chance d'être frappés). Dans ce cas, c'est l'avance qu'un joueur a sur l'autre qui constituera le principal critère de décision: mais encore faut-il savoir l'évaluer correctement et rapidement...

La méthode la plus directe pour évaluer les positions consiste à compter, pour chaque pion, le nombre de cases qu'il doit parcourir pour pouvoir sortir, et à faire le total pour les pions de chacun des deux joueurs.
Par exemple, dans le diagramme ci-dessous :



Blanc a un compte de 92, et Noir un compte de 100; Blanc a donc 8 cases d'avance (les adversaires sont encore au contact en N12 et B12, mais la probabilité pour que l'un des deux soit encore frappé est négligeable).
Quand les positions des deux joueurs sont assez semblables, la méthode de compte par comparaison peut se révéler plus rapide : elle consiste à compter simplement le nombre de cases dont il faudrait déplacer certains pions pour que les deux joueurs aient une position strictement identique.

Appliquée au diagramme précédent, cette méthode donnerait :

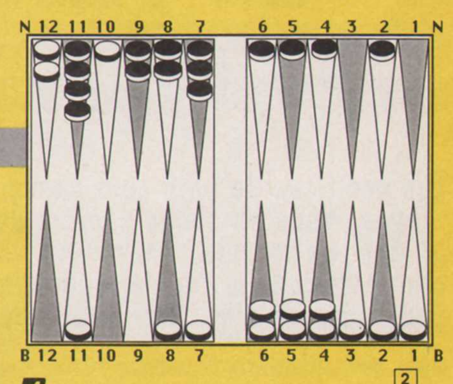


Soit, évidemment, la même différence de 8 que dans le premier cas...
Sur le point de savoir combien il faut avoir exactement de cases d'avance pour doubler, les avis divergent suivant les joueurs (l'auteur de ces lignes a d'ailleurs lui-même révisé ses positions au fil des années...), mais on peut probablement prendre pour base de référence le tableau suivant :

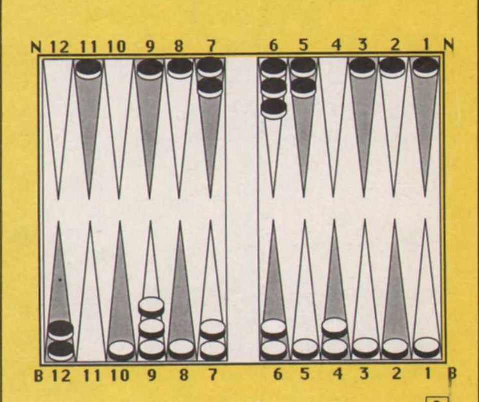
Compte	Avance minimum pour doubler	Retard maximum pour accepter
100-120	12	18
90-100	10	14
80-90	9	13
70-80	8	12
60-70	7	10

Certains points peuvent amener à moduler ces résultats :
- s'il s'agit d'un redouble (le cube est déjà chez vous), l'avance minimum nécessaire devra être supérieure d'au moins 1/3 aux chiffres ci-dessus;
- si vous n'avez pas de pion sur l'une des cases 4, 5 ou 6, il vous faudra une avance supérieure au minimum, car certains jets risquent de ne pas vous faire sortir de pions;
- dans le même ordre d'idées, il vous faudra une avance supérieure au minimum si vous avez beaucoup de pions empilés sur les cases 1 et 2;
- plus généralement, quand la course est déjà bien avancée (surtout si le compte est inférieur à 60-70), vous devrez plus tenir compte du nombre de coups nécessaire à chaque joueur pour terminer que du compte de course...

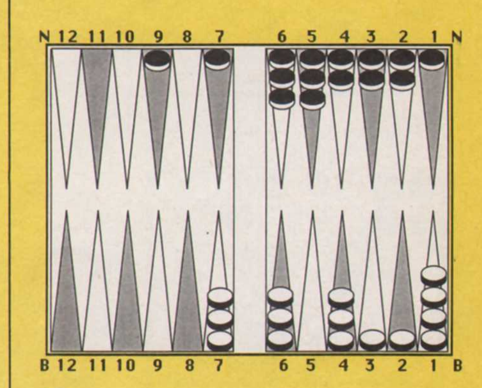




1 *Blanc doit-il doubler et, si oui, Noir doit-il accepter?*



2 *Blanc doit-il doubler et, si oui, Noir doit-il accepter?*



3 *Blanc doit-il doubler et, si oui, Noir doit-il accepter?*

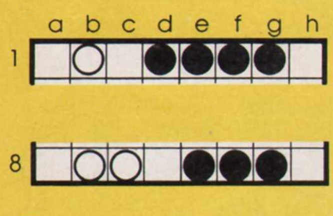
Solutions page 120

MARC TASTET

NOUVEAUX PIEGES

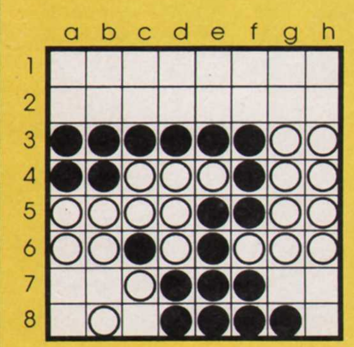
STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

Les positions de bord sont souvent propices à des pièges. Nous en avons déjà vu des exemples (J&S n° 47). Cette fois, nous nous intéressons à des configurations à double tranchant: chaque joueur peut essayer d'en tirer avantage.



1

Nous allons étudier les positions de bord du diagramme 1.
Pour exploiter un de ces bords, vous devez jouer la case X du côté de votre ou de vos pions. Si votre adversaire prend le coin, vous pourrez vous insérer et gagner ensuite le coin opposé.
Voyons cela concrètement sur l'exemple du diagramme 2.



2 *Blanc doit jouer*

Pour attaquer le bord Sud, Blanc doit jouer B7. Si Noir prend le coin A8, Blanc pourra jouer en C8 et plus tard en H8, gagnant le bord Sud et le coin Sud-Est.

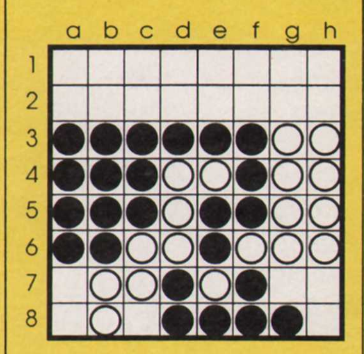
Cela dit, non seulement Noir n'est pas obligé de prendre le coin A8, mais il peut attaquer le bord de l'autre côté.

En effet, si Noir joue G7, le piège fonctionne dans l'autre sens. Si Blanc joue H8, Noir pourra s'insérer en C8 gagnant ainsi le bord Sud puis le coin A8.

Revenons à la position du diagramme 2 et supposons que Blanc joue B7. La meilleure réponse de Noir est en fait C8! Blanc est alors quasiment obligé de prendre le coin H8, et Noir pourra prendre le coin A8.

La situation sur le bord Sud est alors la même que si Noir avait joué A8, Blanc C8 puis H8, mais Noir a gagné un temps crucial : il a joué deux fois sur le bord et Blanc une seule fois au lieu de l'inverse.

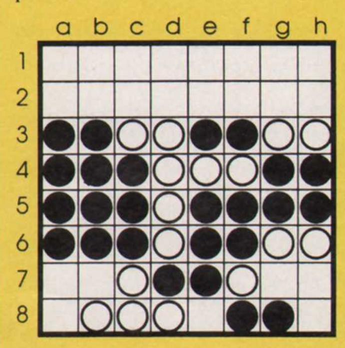
Nous allons voir maintenant sur le diagramme 3 une situation presque semblable à la précédente, mais où Noir n'a pas de réponse satisfaisante.



3 *Noir doit jouer*

Blanc vient de jouer B7. La différence essentielle avec la situation précédente tient au fait que maintenant le pion A6 est noir. De ce fait, Noir ne peut jouer C8 car il retournerait B7 et offrirait à Blanc le bord Sud et les deux coins. De même, si Noir joue G7, Blanc peut prendre le coin H8 car si Noir veut alors s'insérer en C8, il retournera B7 donnant le coin A8 à Blanc. Enfin, si Noir joue A8, Blanc s'insère en C8.

Nous terminerons par une mise en garde : le joueur qui joue la case X doit s'assurer qu'il aura un accès à la case vide du bord si son adversaire prend le coin.



4 *Blanc doit jouer*

Ainsi, sur le diagramme 4, si Blanc joue B7, Noir peut prendre le coin A8 car, ce faisant, il retourne C6 et E4, privant Blanc de tout accès à E8. Noir pourra ensuite jouer E8 et Blanc aura perdu le bord Sud et un coin. De même, si Noir avait le trait, il ne devrait pas jouer G7 qui retourne F7-et ferme l'accès à E8. En résumé, si un joueur joue la case X pour attaquer un bord comme ceux du diagramme 1, l'adversaire ne doit pas, en général, prendre le coin. Jouer l'autre case X ou même la case vide du bord sont en principe de meilleurs coups, sauf dans la situation du diagramme 3.

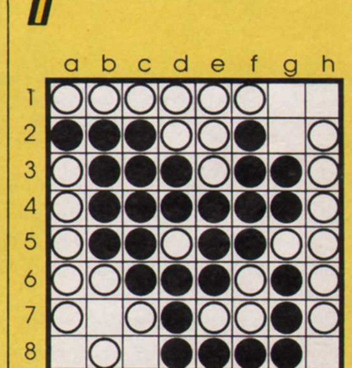


EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Blanc joue et gagne.



1



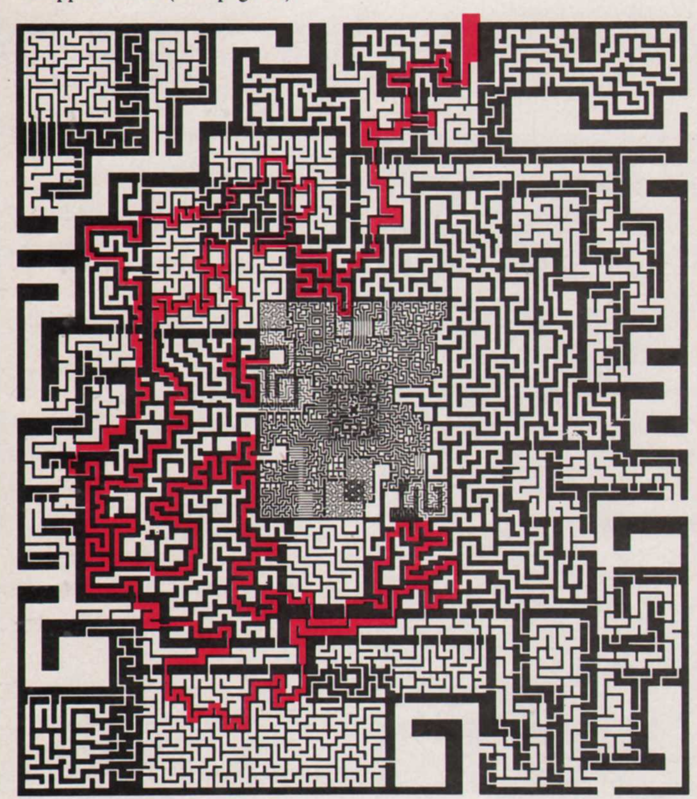
2

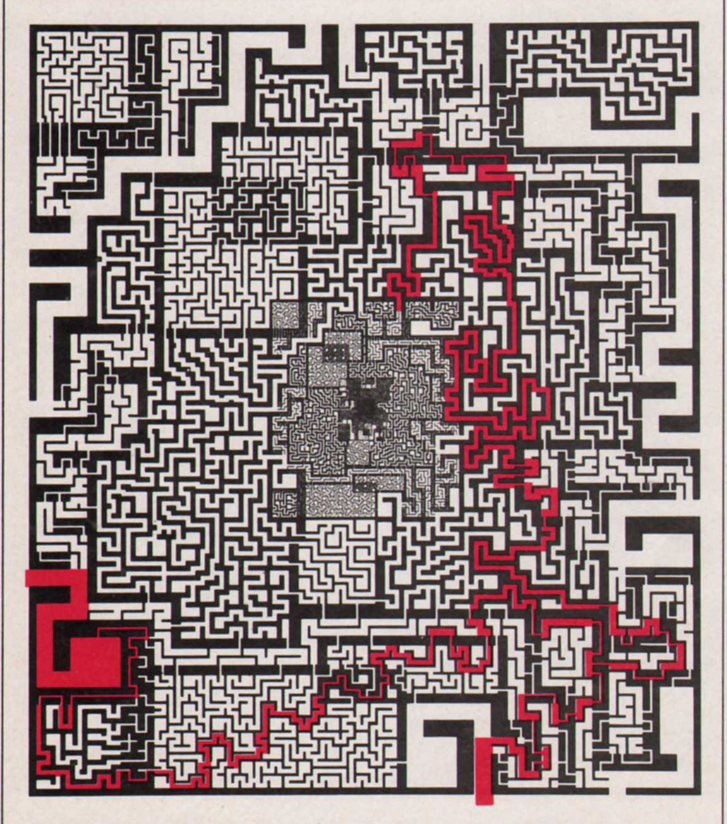
Solutions page 120

Solutions...

PROFONDEURS XII ET XII BIS

Page 62, une seule solution pour arriver au niveau XIV des Profondeurs de Philippe Fassier (voir page 34).



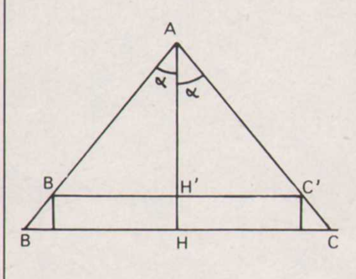


LA FOIRE AUX LIVRES

Tel était le thème des casse-tête que Louis Thépault vous proposait page 60. Voici les solutions.

Rayon BD
Frédéric a acheté : deux albums à 36 F = 72 F ; deux albums à 25 F = 50 F ; un album à 13 F = 13 F ; aucun album à 41 F = 0 F.

Géométrie des volumes
On a AB = AC = B'C' = 20 cm (longueur du livre)



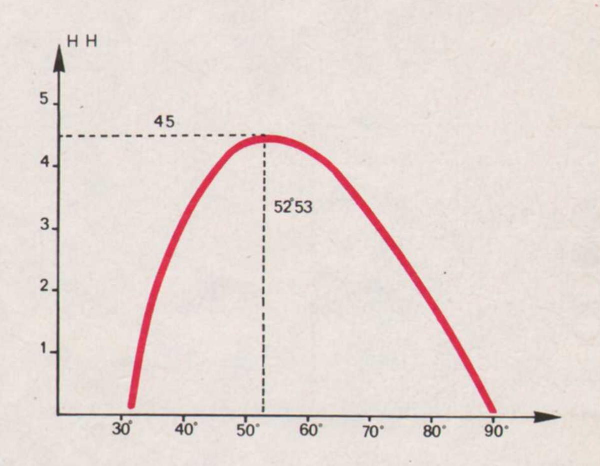
H'C' = 10 cm.
D'autre part $30° < \alpha < 90°$

On a $AH' = \frac{H'C'}{tg\alpha} = \frac{10}{tg\alpha}$

On a $AH = AC \cos\alpha = 20 \cos\alpha$

L'épaisseur du livre HH' est donc égale à $10\left(2 \cos\alpha - \frac{1}{tg\alpha}\right)$

La courbe ci-dessous nous donne HH' en fonction de $30° < \alpha < 90°$.



On vérifie bien que pour chaque valeur de HH', il existe deux solutions possibles pour α. Cette solution est unique lorsque HH' est maximum, c'est-à-dire lorsque la dérivée de $2 \cos\alpha - \frac{1}{tg\alpha}$ est nulle.

Dérivée égale à :

$$-2 \sin\alpha + \frac{1}{\sin^2\alpha}$$

et qui s'annule pour $\sin^3 \alpha = 0,5$
$\sin \alpha = 0,793700526$
$\alpha = 52°53268879$
qui donne pour HH' la valeur cherchée, 4,50 cm au mm près.

Les bons contes
Premier piège : à priori on ne sait pas si l'ensemble des quatre premiers contes et celui des trois derniers sont disjoints (au minimum sept contes) ou s'ils ont une intersection commune (cinq ou six contes).

Deuxième piège pour les plus méfiants : le fait d'écrire "un de ces deux contes comporte 45 pages de plus que le précédent" au lieu d'écrire "un de ces deux contes comporte 45 pages de plus que l'autre", ce qui est d'ailleurs le cas, a pu faire penser à ceux-là que c'est le premier de ces contes qui comportait 45 pages de plus que celui qui le précède et non le deuxième qui comportait 45 pages de plus que le premier. Les cinq contes comportaient respectivement 29, 29, 29, 13, 58 pages.

L'arithmétique par les livres
Deux solutions possibles :

5 8 2 3	5 8 3 2
× 3	× 3
1 7 4 6 9	1 7 4 9 6

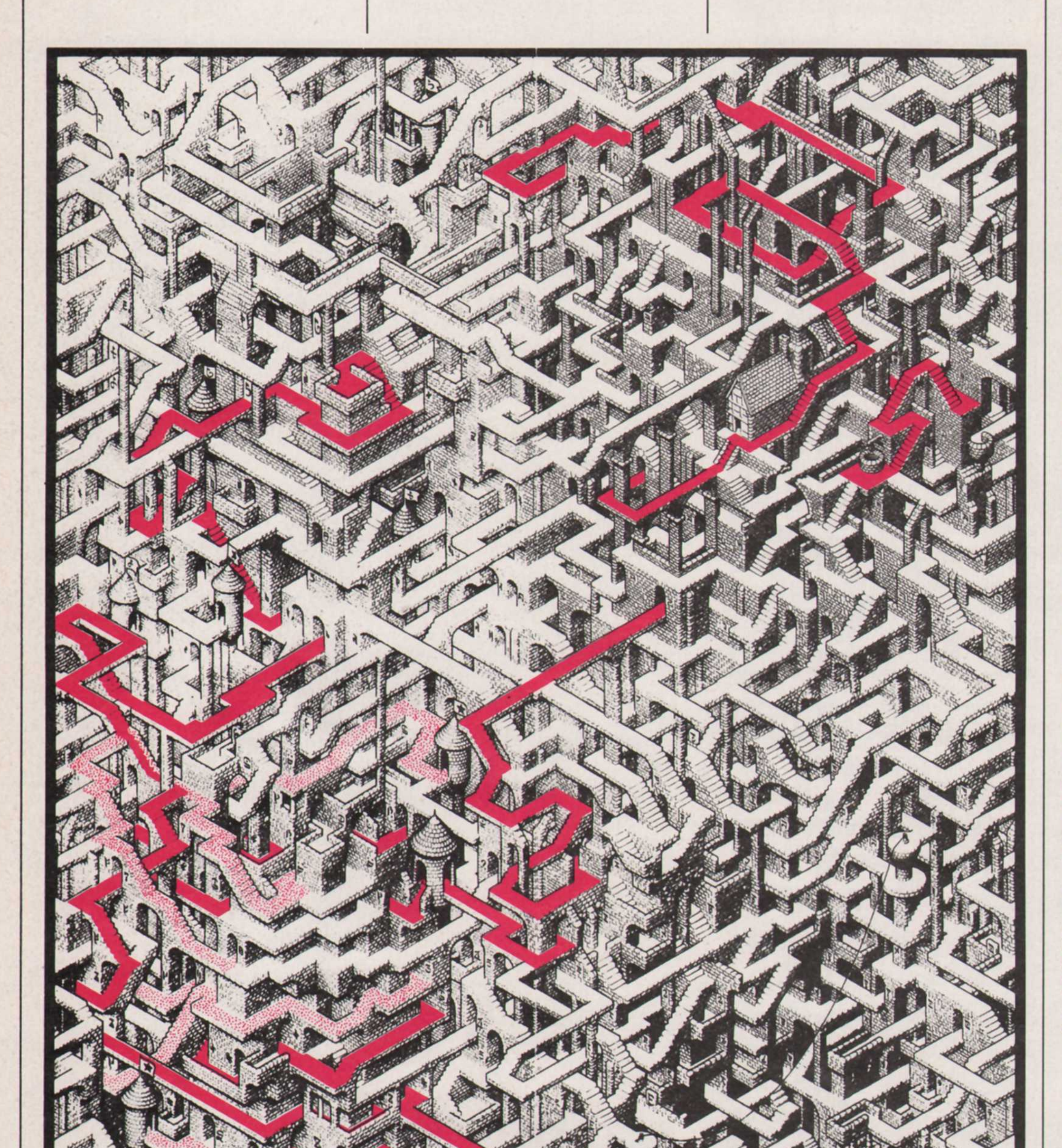
Question de chiffre
Seule possibilité :
1er chapitre : 54 pages, (99 chiffres)
2e chapitre : pages 55 à 102, (99 chiffres), 48 pages
3e chapitre : pages 103 à 135, (99 chiffres), 33 pages
4e chapitre : pages 136 à 168, (99 chiffres), 33 pages.

Allez les vers
Pour ceux qui ne connaissent pas ce classique, disons-le tout de suite, ce problème cache un piège. La première page du tome 1 se trouve à droite du volume et non à sa gauche.

Symétriquement la dernière page du tome 3 se trouve à sa gauche et non à sa droite. Le trajet du ver se traduit alors : couverture intérieure du tome 1 + tome 2 dans sa totalité + couverture intérieure du tome 3 soit :

3 cm + 0,4 cm = 3,4 cm

Enigmes de romains
L'anagramme est facile : il s'agit de *Jeux & Stratégie*. Quant au roman, la décomposition conduisant à sa solution est :
IV – XX – XIII
qui donne QUATRE-VINGT TREIZE (roman célèbre de Victor Hugo).
Chronologie
L'ordre chronologique recherché est :
E-A-C-D-G-F-B.
La voix aux chapitres
Nombre de pages : 340.



SUITE HOME
Dernier épisode de la "tétralogie architecturale" de Philippe Fassier page 31. Avez-vous trouvé le chemin de retour ? Le voici.

MANIFESTATIONS
• Tournoi de Blood Bowl, AD&D, Diplomacy du Val d'Oise organisé par les trois clubs de Taverny, St-Ouen-L'Aumône et Pontoise, les dimanche 15 mai, dimanche 22 mai et lundi 23 mai, chaque jour de 8 h à 19 h 30. Renseignements auprès de Philippe (Blood Bowl) (1) 34.14.55.48., Philippe (AD&D + Diplomacy) (1) 34.64.50.95. Inscription : MJC, square Georges-Tallerey 95150 Taverny. Tél. : (1) 39.60.42.49.
• Echecs - Tournoi INJES le dimanche 19 juin en 7 rondes, de 30 minutes par handicap de 5 minutes par catégorie. Renseignements au Club 608 d'échecs, 1612, allée du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.20.13.14. Inscription 100 F ; féminines 70 F, vétérans, moins de 18 ans 50 F avant le 12 juin 88. Après et sur place 130 F pour tous.
• 13 et 14 août 88 jeu de rôle grandeur nature organisé par l'association « Au bonheur des Striges » à Mens en Trièves. Style Moyenageux-fantastique. Inscription avant le 28 mai 88. Tél. : 76.21.95.77.
•Le C.L.A.S. « A », avec l'aide de la compagnie du Graal et de la boutique Philibert, a décidé d'organiser un « donjon grandeur nature » les 30 et 31 juillet 88.
Ce DGN sera de type médiéval-fantastique et se déroulera à une trentaine de kilomètres de Strasbourg sur un site des contreforts vosgiens, parmi des ruines, rochers, et forêt de sapins. Le prix de ces 24 h de jeu est fixée à 200 F par personne, tout étant inclus dans ce coût (costumes, armes, équipement, nourriture...). Il suffira aux joueurs-aventuriers de se rendre sur place !
Les inscriptions sont ouvertes chez Philibert (relais Descartes, 12, rue de la Grange, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.65.35.

AVIS DES CLUBS
• Tarbes. le club Stratégies et Sortilèges organise les 25 et 26 juin 1988 à la FJT de Tarbes un tournoi pourtant sur Rêve de Dragon, Bushido, et Stormbringer avec le concours du relais Descartes, Le Joueur. Pour tous renseignements : Tél. : 62.93.35.63. Demander Pascal.
•Le club Guerre-Epée sévit dans la région Chartaine (28) depuis un an maintenant. JdR et wargames y sont pratiqués : Pendragon, D&D,

Siège, Légendes, Mega... Renseignements au 37.35.56.69 après 14 h et avant 19 h. Foyer des Jeunes de Lucé, 69, rue René-Langlois, 28110 Lucé.

•Création d'un club d'Othello à l'Ecole Spéciale des Travaux Publics 10 bis, rue du Sommerard 75005 Paris. Tél. : (1) 43.26.26.16. Joueurs, débutants ou confirmés, nous vous attendons nombreux tous les mercredis à partir de 18 h au deuxième étage du bloc.

•Enfin un club de jeux de simulation dans l'Yonne, l'Esprit vagabond. On y joue les samedis soirs à partir de 20 h 30 à Paranoïa, Stormbringer, Cthulhu... Renseignements : Foyer communal, 7, rue d'Auxerre, 89470 Monéteau ou tél. : 86.40.66.26.

•Depuis le 8 janvier 88, des fanas de jeux se réunissent à la maison pour tous de Buchelay les vendredis à partir de 20 h 30. Wargames, JdR, simulation... la ludothèque est variée. Nous vous attendons nombreux. Maison pour tous de Buchelay, route de Mantes, 78200 Buchelay. Tél. : (1) 30.92.57.74.

•Le D.D.T., le Dernier des Traîtres, club multijeux de Lyon vous attend tous les vendredis dès 20 h 30 pour de grandioses parties de Junta, Super Gang, Civilisation... Centre social de Champvert, 204, avenue Barthélémy-Buyer, 69009 Lyon. Tél. : 78.25.07.59.

MESSAGES

• Comment passer la herse électrique dans L'Aigle d'or sur Amstrad CPC 6128 ? Frédéric Etienne, 6, allée des Troënes 91380 Chilly-Mazarin.

•Créateurs et sociétés de jeux pour vos maquettes de présentation. Tél. : (1) 46.36.37.25. J.-M. Willaroza.

•Donjons assistés par ordinateur. J'ai développé des utilitaires pour gérer les personnages et les feuilles de personnages pour AD&D sur Amstrad CPC K7. Si vous êtes interressé par cette version, écrivez à Claude Carlier, Rés. H. Boucher F220, Cité Scientifique 59650 Villeneuve d'Ascq.

•Recherche règles du jeu Imperator (Licence Smurfit Games). Contacter Stéphane Jacques, 1, rue Surcouf, 80090 Amiens.

LES BONNES OCCASES... VENDS

• Pendragon et Chill, 400 F les deux + Atari 800 XL + 4 cart. dont Track and Field, 500 F + 2 « Livres dont vous êtes le héros », 15 F. Marc Bataille, 5, rue Mozart, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.09.48 après 19 h.

•cartouche MO5/MO6 : jeu d'échecs Blitz de F.I.L. 150 F à débattre. Tél. : 80.52.78.77. demander Emmanuel.

•pour TO7-70, Tagrann, 80 F ; Las Vegas, 100 F ; M.G.V., 100 F ; Stratac, 50 F ; Planète inconnue, 50 F... Echange possible. Stéphane Arguimbau, Les Mouniès, 09700 Saverdun.

•JdR Aftermath, Universe, Men, Myth & Magic + nombreux suppléments pour Rune Quest II et L'Appel de Cthulhu. Tél. : 31.73.56.75 (Calvados). Demander Michel.

•Korean War, Devil Den, Dragon Pass, Cry Havoc, Siège, Croisade, Château des Templiers, Risk, Wohrom, 1870 + « Livres dont vous êtes le héros », J&S n° 1 à 36. Tél. : 78.53.55.52 (Lyon) après 19 h. Demander Stéphane.

•wargames : RAF, 145 F ; DBP, 75 F ; SQL, règles françaises, 149 F ; 2e DB Normandie, 79 F. Tél. : (1) 43.22.02.53. Demander Philippe Van Mastrigt.

•figurines type D&D : Orcs, Gobelins, Trolls... Envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse. Envoi par retour du courrier d'une photocopie présentant les modèles proposés. 7 F la figurine, commande minimum de 50 F. Claude Carlier, Res. H. Boucher F220, Cité scientifique, 59650 Villeneuve d'Ascq.

•Paranoïa + écran + scénario « Pressez les oranges », 150 F ; L'Appel de Cthulhu + malédiction des Chthoniens + nombreux scénarios, 150 F, D&D + scénario « Le palais de la Princesse Argenta » B3, 100 F, Alésia, 150 F ou le tout 500 F. Valeur totale : 1 025 F. Tél. : (1) 64.34.58.15 après 18 h. Demander Nam.

•Samouraï, 100 F + Diplomacy, 100 F + Okinawa, 120 F + Le compte est bon, Le mot le plus long, Equable, 70 F chaque. Tél. : (1) 45.58.42.46. Demander Bertrand.

•livres de science-fiction, Bob Morane, Doc Savage, policiers... Liste contre 5 timbres postaux. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay.

•Atari 520 ST sous garantie, 2 400 F. Logiciels de jeux neufs à moitié prix. Tél. : (1) 43.40.26.28. demander Dominik.

•poste double-cassette radio 4 gammes compatible cassette métal et stéréo large, casque, H.P. supplémentaires et auxiliaires, 1 500 F. Eric Ocsombre, Prehac/Adour, 32160 Plaisance. Tél. : 62.69.40.78 le week-end seulement après 20 h.

•Chill initiation + extension + 4 scénarios + 3 mini-aventures +

dés. Le tout 250 F. Tél : 82.21.72.51. Yan Diadémi, 31, rue Michel Rondet, 54490 Piennes.

- Jeux pour Oric 1 Atmos (Ultima, Rats splat...). Franck Marchis, chemin du dr Griffoulières, Arthes, 81160 St-Juery.
- Gauntlet I pour Amstrad CPC, 90 F + Blood Bowl, 120 F + Le Maître des Dragons, 50 F + Triangles, 50 F + Othello de poche, 40 F + Gore, 50 F. Frédéric Etienne, 6, allée des Troënes 91380 Chilly-Mazarin.
- Oric Atmos complet + adaptateur joystick + 150 logiciels (liste sur demande) + nombreux « theoric » + magnéto. Tél. : 46.86.01.46.
- Apple IIc + souris + joystick + livres + nombreux disks + péritel + docs : 4 800 F. tél. : (1) 43.40.76.04. Demander Nicolas.
- Amstrad K7, Strategy, Guadalcanal, Silent Service, Bataille pour Midway, Dambusters, 90 F pièce. Pyjamarama, Sorcery, Strip Poker, Hit Pack 2 : 70 F pièce. Hacker II, 100 F, HMS Cobra : 190 F. Amstrad disc. Hits 3, 120 F, Fer et Flamme, 190 F. Philippe Pernot, 11, Bas de Fins, Hameau de l'Essard, 39200 St-Claude.
- Commodore 64 + lecteur disquettes 1541 + nombreux jeux + 2 joysticks : 3 000 F. Ambush, 200 F ; Grand Prix, 70 F ; Politico, 70 F ; Richesse du monde, 80 F ; Téléfoot, 50 F ou le tout 400 F. D&D base + module B4, expert + livres Ad&D neufs. Guillaume Herbaut, 8, rue de Touraine, 67100 Strasbourg.
- Console Intellivision avec synthétiseur de voix plus 7 cassettes de jeux (Vectron, Space Hawk etc.) 1 200 F. Tél. : 35.40.05.87 heure des repas. Demander Sylvain.
- Numéros de J&S des 4 premières années en un seul lot, complet et en coffrets. Tél. : (1) 42.03.75.41 après 19 h 30. demander Claude.
- Atari 600XL + livres + 2 cartouches + commandes à molette + laboratoire « Atarilab » avec guide et détecteur de chaleur + cordon télévision + câble moniteur monochrome. Le tout 1 000 F. Tél. : 60.11.69.91. Demander Vincent.

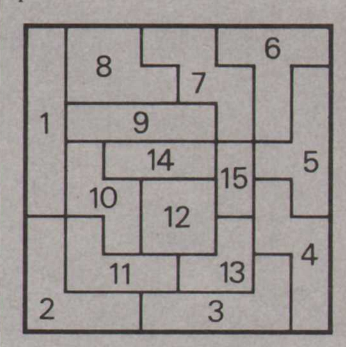
ACHETE

- J&S nº 1 à 29 en bon état pour 580 F. Guy Ayello, 21, rue Anatole-France, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.49.53.
- Armées fantastiques. tél. : (1) 42.58.53.86 après 18 h.
- Jeu de jonchets en excellent état. Tél. : (1) 64.37.69.51 à Melun.

SOLUTIO

PAGES 60 ET 61

Découpages (par Louis Thépault) : Le découpage de l'échiquier
Pour obtenir le maximum de pièces, il faut aller jusqu'à saturation des pièces comportant au maximum 4 cases, soit :
1 pièce de 2 cases = 2 cases
2 pièces de 3 cases = 6 cases
5 pièces de 4 cases = 20 cases
8 pièces 28 cases
7 pièces de 5 cases ne suffiront pas. Il en faudra donc 8 qui donneront un total de 68 cases, soit 4 cases en trop. Pour obtenir le maximum de pièces, il faudra donc éliminer une pièce de 4 cases, ce qui donne un total de 15 pièces. Ci-contre une solution possible.



Domino-puzzle
La seule solution possible :

0	1	1	2	3	4	5	5
0	5	1	5	5	4	4	6
3	2	0	4	2	0	1	1
3	6	6	4	2	2	5	5
1	6	0	1	5	0	6	6
6	1	0	3	3	0	3	3
4	2	2	6	4	2	4	3

Découpage à la carte (1)
Il suffit d'enlever la partie contenant 118 et de retourner la partie inférieure pour obtenir une addition exacte.

289
516
805

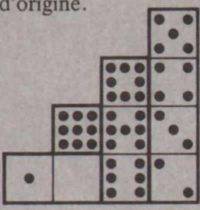
Découpage à la carte (2)
Effectivement, c'était un peu plus compliqué puisqu'il fallait ici découper les chiffres.

705
+ 128
= 833

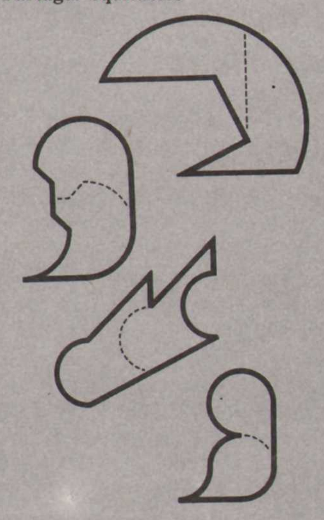
Le casse-tête de Pythagore
Une solution possible :



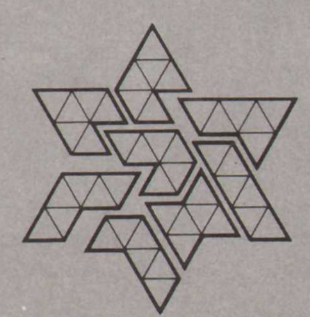
La bande des dix
Chaque chiffre de 0 à 9 étant utilisé une fois et une seule, la preuve par 9 appliquée à cette addition entraîne que le résultat est un multiple de 9. Le résultat ne peut manifestement que commencer par 10, et le nombre de la troisième rangée par 9.
Seules valeurs possibles pour le résultat : 1026-1035-1053 et 1062. Seul le nombre 1062 peut convenir à cette addition. Contrairement au problème précédent, ici chacun des morceaux peut être orienté différemment de sa direction d'origine.



Partages équitables



Désagrégation de l'étoile
L'unique solution de la désagrégation de l'étoile en huit morceaux différents.



Le vrai dans le faux
Le mot TRUE se trouvait écrit à gauche dans la partie inférieure du cadre.

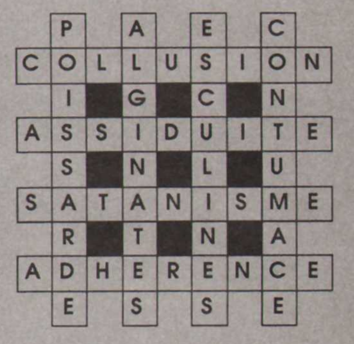


La carte découpée
Il s'agit du 7♦.

PAGES 76 ET 77

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



Mini-tirages:
SODIUM, INGENU, DIGEST, FREROT, IDIOME, FRETIN, FOUENE, GENTIL, SPLEEN, TROENE

Les cousins:
- FONT, FOOT, FORT, FOUT
- INSECABLE, INSERABLE
- BOURRACHE, BOURRICHE
- FENDUS, FONDUS, FUNDUS
- NATATION, NOTATION, NUTATION
- SECTE, SENTE, SERTE, SEXTE
- TAMARIN, TAMARIS, TAMARIX
- LINEALE, PINEALE
- TANCENT, TANGENT, TANNENT
- SERGENT, SERIENT, SERMENT, SERPENT, SERVENT, SERRENT

Du coq à l'âne:
- VRAI, FRAI, FRAC, FRIC, FRIT, FAIT, FAIX, FAUX
- BETE, BATE, BAIE, BAIN, NAIN, NAIF
- EROS, GROS, GRIS, GAIS, GANS, GENS, GENE, SENE, SEXE, SEXY
- PAIEN, PAIES, PALES, PALET, PALOT, DALOT, DELOT, DEVOT
- RECTO, RECTA, RESTA, RESTE, VESTE, VERTE, VERSE, VERSO

Les anaphrases:
- CERISAIE - ACIERIES
- DEPRIMEE - EPIDERME
- PARISIEN - ASPIRINE
- APATRIDES - DISPARATE
- ISOMETRIE - TROISIEME



Les anagrammes:
- DENICHA + M = DIMANCHE
+ A = DECHAINA, HACIENDA
+ T = CHIADENT, DENICHAT, TCHADIEN
+ I = DENICHAI
+ E = DECHAINE
+ S = DENICHAS

ACIDULE + P = DECUPLAI
+ O = DECOULAI, DECLOUAI
+ T = ELUCIDAT
+ I = ELUCIDAI
− E = ACIDULEE
+ R = RADICULE
+ S = ACIDULES, ELUCIDAS

Jarnac!
La filière :
FER, NERF, FREIN, FARINE, RIFAINE, AIGREFIN, FILIGRANE

Les solitaires:
INVALIDEE, GENERATIF, LYSOSOMES, ENAMOURER, LANCEOLEE, GALOPEURS, COLUMELLE

PAGE 95

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E	F
A	1	3	2	6	5	1
B	5	■	7	1	5	1
C	7	■	2	3	2	3
D	7	9	7	9	■	5
E	5	9	7	9	■	6
F	1	9	■	9	4	9

	A	B	C	D	E
A	9	3	5	9	1
B	2	5	6	■	9
C	4	■	5	3	3
D	1	■	7	2	9
E	1	1	5	4	1

PAGES 96 ET 97

Récréation (par Bernard Myers):

1.
Le joueur avec le X a gagné avec 5 points contre 2 au joueur avec le O.
il s'agit d'un jeu nommé "Grille" dont le but est de placer son signe aux quatre coins d'autant de carrés possible. Ce jeu est décrit en détail dans *50 jeux avec du papier et des crayons* de François Pingaud et Jean-François Germe dans la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

2.
1 - 6 - 2 - 4 - 5 - 3

3.
Pierre. Pour que chacun puisse dépenser 100 francs, il faut répartir les dépenses de la façon suivante : 22 + 13 + 33 + 15 + 17 pour l'un, 30 + 11 + 31 + 18 + 10 pour l'autre et 12 + 21 + 41 + 14 + 12 pour le dernier. Donc celui qui a acheté le couteau doit acheter le livre.

4.
UN MOT (!)

5.



6.
Chaque pot coûte 15 francs. Mais, après le premier, le marchand fait 1% de réduction par pot supplémentaire. Le dernier lot coûtera donc 15 + (14×15)×0,86 = 195,60

7.
LEGUME (les deux premières lettres du mot sont les 6e et 5e du premier mot; les deux lettres suivantes sont les 4e et 3e du deuxième mot; et les deux dernières sont les 2e et 1re du troisième mot).

8.
Soit x la longueur d'un trajet. A l'aller, Paul a mis x/90 heures. Au retour, x/60 heures. Pour faire l'aller et le retour, soit 2x, il a mis x/90 + x/60 soit 5x/180.
Sa vitesse est de 2x/5x soit 72 km/h.

9.
Quatre fois : le long des lignes A, D, 2 et 5 dans n'importe quel ordre.

10.
Houri, Lourd, Bourg, Cours

11.
Le 4.

12.
L'Ancien. Chacun reçoit 10 pièces sauf l'ancêtre qui en reçoit 20. Il y avait 60 pièces pour commencer.

13.
ANTRE, CAVER, CORDE, ETRON, METRO, NOCES, RAVIR, SAVATE, TOCARD, VERTE, ACORE, AVARE, CENDRE, COTER, EVASE, NAVET, NOTER, RIVER, RONDE, SECANT(E), TOCANTE, TRACE, VIRER, A-COTE, CARTE, CONES, ECART, METRE, NAVIRE, RAVIN, RIVET, ROTER, SECOND, TONDRE, VERIN, DETRONES, etc.

14.
*** = × 8 +

PAGES 100 ET 101

Echecs:
1. c8=T! (et non 1. c8= D? car les Noirs seraient pat!) Ra6; 2. Ta8 mat.

2. Pousser le pion serait stupide : 1. d7?, Rc7. Par contre 1. Th8+!, Rb7; 2. d7! devient efficace, les Noirs devant donner la Tour contre le pion après quelques échecs "de consolation".

3. 1. e7, Te4 (sur 1. ...Tb8 suit 2. Ta6+, Rb4; 3. Tb6+!, T×b6; 4. e8= D et, comme vous devez le savoir, la finale Roi et Dame contre Roi et Tour est gagnante) 2. Th3+, Rb4; 3. Th4! et, grâce à ce clouage, la Tour noire doit laisser filer le pion.
(Etude de Rinck)

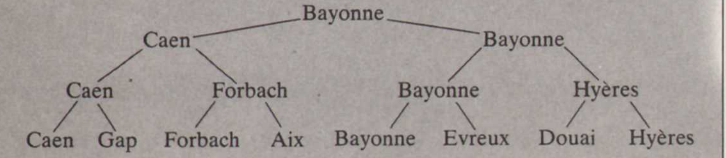
4. 1. Rc6! (c'est la règle d'or dans ce genre de finales où il faut rattraper un pion : approcher le Roi le plus vite possible) d3; 2. Rc5, d2; 3. Rc4, Re3; 4. Rc3, Re2; 5. Ta2 (5. Rc2 gagne aussi) et le pion, cloué, se fait prendre.
(Etude de Euwe)

5. 1. Tg6! (et non 1. Ta2?, f3, ni 1. Tf6?, g2) Rd7; 2. Tg4!, g2! (et non 2. ...Re6; 3. T×f4! suivi de 4. Tg4 et les deux pions disparaissent) 3. T×g2, Re6; 4. Tg5!! (le coup clé qui déconnecte le Roi de son pion. Si maintenant 4. ...f3 alors 5. Tg3! et 6. Tf3 prenant le pion) Rf6; 5. Tc5, Re6 (la poussée du pion est toujours interdite à cause de 6. Tc3) 6. Rb7, Rf6 (6. ...Rd6; 7. Tf5!); 7. Rb6, Re6; 8. Rb5, Rf6; 9. Rc4, Re6; 10. Rd3 et les Blancs gagnent.
(Etude de Sozin)

PAGE 78

Foot (par Bernard Myers) :

L'ordre des équipes peut varier, mais les matchs et les vainqueurs doivent être les mêmes.



SOLUTIONS

6. 1. Tg5+!, Rf8 (et non 1. ...Rh7? ou 1. ...Rh8? car 2. Th5+ capturerait immédiatement le Fou) 2. Th5!, Fc7! (seule case car 2. ...Fb8 échoue sur 3. Th8+, 2. ...Ff4 sur 3. Tf5+, et 2. ...Fg3 comme 2. ...Fg1 sur 3. Tf5+, Re8; 4. Tg5! avec double menace sur le Fou et la case g8 avec mat) 3. Rd7!, Fb6 (à nouveau forcé puisque 3. ...Fg3 se voit répondre 4. Tf5+ puis 5. Tg5+ et 6. T×g3) 4. Tb5! (la poursuite continue) Fa7; 5. Ta5, Fb6; 6. Ta8+, Rf7; 7. Rc6! et le Fou ne peut plus s'enfuir.
(Etude de Birnov)

7. La sortie immédiate du Roi blanc se heurte à des échecs au Roi de la Tour adverse dont on ne peut se dépêtrer. La manœuvre inventée par Lucena remédie à cet obstacle en plaçant la Tour prête à servir de couverture à ces échecs: 1. Tf4!, Tc1 (les Noirs n'ont rien de mieux qu'attendre) 2. Re7, Te1+; 3. Rd6, Td1+; 4. Re6, Te1+ (sur un coup d'attente comme 4. ...Td2 les Blancs jouent 5. Tf5 puis 6. Td5); 5. Rd5!, Td1+; 6. Td4! et la promotion du pion est assurée. L'autre méthode pour gagner consiste à chasser la Tour noire en plaçant la blanche à c8: 1. Ta1!, Rf7; 2. Ta8, Tc1; 3. Tc8, Td1; 4. Rc7, Tc1+; 5. Rb6, Tb1+; 6. Ra5 et le Roi se rapproche de la Tour pour arrêter les échecs.
Notons que 2. ...Re6 ne sauvait pas non plus les Noirs à cause de 3. Re8!
(Etude de Lucena, 1497!)

8. 1. Rb8, Tb2+ (forcé); 2. Rc8, Ta2; 3. Tg6+!, Rc5 (placer le Roi en b5 serait mauvais car après 4. Rb7! la Tour noire ne pourrait pas faire échec sur la colonne b. La fuite en d5 n'allait pas non plus car après 4. Rb7, Tb2+, les Blancs jouent 5. Tb6!) 4. Rb7, Tb2+; 5. Rc7, Ta2; 6. Tg5+! (répétant le processus) Rc4! (seule bonne fuite pour les mêmes motifs que précédemment) 7. Rb7, Tb2+; 8. Rc6, Ta2; 9. Tg4+, Rc3; 10. Rb6, Tb2+ (car les Blancs menaçaient simplement 11. Tg8) 11. Rc5, Ta2; 12. Tg3+, Rc2; 13. Tg2+!, Rb3; 14. T×a2, R×a2; 15. a8=D+ etc.
(Etude de Ponziani, 1782!)

9. Les Blancs gagnent grâce à la présence malheureuse du Roi noir en septième rangée: 1. a7, Tb1+; 2. Ra6, Ta1+; 3. Rb6! (3. Rb5?, Rc7!) Tb1+ (il faut faire échec sinon les Blancs enlèvent la Tour et poussent le pion) 4. Rc5, Ta1 (ou 4. ...Tc1+; 5. Rd4, Tc7; 6. Th8!, T×a7; 7. Th7+ et 8. T×a7, comme dans la suite du texte) 5. Th8!, T×a7; 6. Th7+ suivi de 7. T×a7.
(Etude de Puder)

10. 1. Td2+, Re7 (et maintenant 2. Td4, comme dans l'étude de Lucena, ne marcherait plus car après 3. Rc7, Tc3+ le pion b6 gêne et empêche la sortie du Roi. Une astuce diabolique permet le gain) 2. Td6!!, Tc3 (en effet 2. ...R×d6; 3. Rc8, Tc3+; 4. Rd8 est clairement perdant car 4. ...Th3 se heurte à 5. b8=D échec!) 3. Tc6!!, T×c6 (sinon le Roi sort en c7) 4. Ra7 et le pion n'est plus arrêtable.
(Etude de Duras)

11. 1. Tg1!! (derrière le pion passé, comme le veut un principe général des finales de Tours) Ta8 (ou 1. ...Tg3+; 2. Rf2, Rh5; 3. g7! et 4. g8=D) 2. g7, Rh5; 3. Rf3, Tg8; 4. R×f4, Rh6; 5. Rf5, Rh7 (5. ...T×g7?; 6. Th1 mat) 6. Rf6, Ta8; 7. Th1+, Rg8; 8. Th8 mat!
(Etude de Horwitz)

12. Des menaces de mat vont mystifier les Noirs: 1. Re7! (et surtout pas 1. Tb8? à cause de 1. ...Td7+ et 2. ...T×a7) Ta8 (cette fois, après un départ de la Tour de l'autre côté, 2. Tb8 deviendrait efficace) 2. Rd7!, Tf8 (2. ...R×a7 perd après 3. Rc7! et 2. ...T×a7+ ramène à la suite du texte) 3. Tf2!, Ta8; 4. Rc7!, T×a7+ (sinon vient 5. Ta2+ et 6. Rb7); 5. Rc6, Ra5 (il faut parer 6. Ta2 mat) 6. Ta2+ et 7. T×a7.
(Etude de Moravec)

13. 1. g7, Td8; 2. Te6+, Rf4 (la colonne d est interdite à cause de 3. Td6+!) 3. Tf6+!, Rg3! (un retour sur la colonne e était puni par 4. Tf8) 4. Tg6+, Rh3!; 5. Rg1 (5. g8=D?, T×g8; 6. T×g8 pat!) Tg8 (avec la menace de prendre le pion pour se faire pater!) 6. Rf2, Rh2; 7. Tg4!, Rh3 (ou 7. ...h3; 8. Tg3! et les Noirs doivent soit libérer le pion, soit se faire mater par 8. ...Rh1; 9. T×h3); 8. Rf3, Rh2; 9. T×h4+, Rg1; 10. Th7, Ta8 (10. ...Rf1; 11. Th1 mat) 11. Th8 etc.
(Etude de Kantorovic)

14. D'abord les fausses pistes: 1. a×b7?, T×b4!; 2. b8=D, T×b8!, ou encore 1. b5, Cd6; 2. a7, Ta4; 3. b6?, Cc4+! et 4. ...C×b6. Enfin la solution: 1. a7!! f1= D (seule façon d'arrêter le pion a7) 2. T×f1, Th2+; 3. Rc1!, Ta2; 4. b5!, T×a7 (4. ...Ta1+; 5. Rc2!, Ta2+; 6. Rb1 ne change rien) 5. Tf6+!, Rg5 (ou 5. ...Rg7; 6. Ta6!!, Cd6; 7. T×a7 avec échec!) 6. Ta6!!, Cd6 (6. ...T×a6; 7. b×a6 et le Cavalier ne peut rien contre le pion!) 7. T×a7, C×b5; 8. Ta5! et le Cavalier, cloué, se fait prendre. Vraiment superbe.
(Etude de Liburkin)

15. 1. Tc8+!!, R×c8; 2. b7+, Rb8; 3. d5!, Rc7; 4. b×a8= F!! (eh oui! Si 4. b×a8= D ou 4. b×a8= T, c'est pat. Si 4. b×a8= C+ Rb8! et le Cavalier ne sort pas. D'où la sous-promotion rarissime du texte) Rb8; 5. Fb7 et les Blancs gagnent facilement.
(Etude de Selesniev)

PAGES 102 ET 103

Scrabble:

Les Benjamins:
• avec RISEE, on peut faire: DEFRISEE, DEGRISEE, EMERISEE, MEPRISEE, REPRISEE, STARISEE, UPERISEE
• avec VETONS, on peut faire: BREVETONS, CLAVETONS, GRIVETONS, LOUVETONS
• avec ETRIQUE, on peut faire: SYMETRIQUE
• avec CHINEUSE, on peut faire: TRICHINEUSE

Le coin du stratège:
Plusieurs coups assez chers: DRAYE en 11C pour 53 points ou RAYE à la même place pour 49 points; ARQUE en 1H pour 47 points, FUYARD en E10 pour 38 points, FRAYE en E10 pour 36 points et plusieurs conjugaisons de DRAYER de 32 à 36 points... Le meilleur coup ne rapporte cependant que 34 points: on rallonge PUNI en PUNIQUE. A moins qu'un adversaire extralucide ne pose une lettre devant le U (pour un maximum de 4 points), vous êtes assuré de marquer 94 points avec YARD; et même dans ce cas bien improbable, vous marquez 3 encore 45 points avec RAY en 11D.

Pentatop:
1. MOLENES en H4 pour 70 points
2. AUTOPSIA en 5E pour 90 points
3. SUSPECTA en J3 pour 70 points
4. HY(D)ROCELE en 7B pour 86 points
5. (S)UNLIGHT en B1 pour 80 points

PAGES 104 ET 105

Dames:
1. 1. 32-28!, combinaison élémentaire sur le thème de la prise majoritaire, 1. ...(30×37), les noirs sont obligés de prendre du côté du plus grand nombre, 2. 28×6 (B+)
Gérard Jansen-Verpoest, 4e ronde

2. 1. ...(25-30); 2. 34×25 a) (23×45) (N+1)
a): 2. 35×24 (17-21); 3. 26×17 (12×32); 4. 38×27 (18-22); 5. 27×18 (13×22); 6. 29×27 (20×49) (N+)
Modzgrichvili-Jansen, 12e ronde

3. 1. ...(15-20)!; 2. 27-21 a) b) (26×17); 3. 32-27 c) (6-11); 4. 16×7 (2×11); 5. 38-32 (17-22); 6. 37-31 (11-16); 7. 31-26 (22×31); 8. 26×37 (18-22) (B+)
a): 2. 33-28 (18-22); 3. 27×29 (24×31) (N+1)
b): 2. 47-42 (26-31); 3. 37×26 (36-41) (N+) en faisant dame.
c): 2. 33-28 (17-21); 3. 16×27 (18-22); 4. 27×29 (24×31) (N+1)
Korenewski-Jansen, 9e ronde

4. 1. 8-2! (35×44); 2. 27-22! (17×37); 3. 38-33! (29×38); 4. 25-20 (15×24); 5. 2×46 (B+)
Jansen-Valnéris, 10e ronde

5. 1. 30-24 (19×39); 2. 28×10 (15×4); 3. 43×12 (13-19); 4. 42-37 (19-23); 5. 27-22 (17×28); 6. 26×17 (11×22); 7. 12-7 (B+)
Virny-Machado, 1re ronde

6. 1. 38-32 (13-19); 2. 32×23 (19×28); 3. 30-24!A (21-27)BC 4. 24-19!! (14×23); 5. 29×18 (22×13); 6. 37-31 (27-32)DE; 7. 42-38 (13-18)F; 8. 38×27 (18-22); 9. 27×18 (8-13)G; 10. 43-38 (13×22); 11. 49-43! (9-13)H; 12. 31-27! (22×31); 13. 36×27 (28-32)I; 14. 27-22 (7-12); 15. 38×27 (B+1)
A: menace de gagner un pion par 4. 24-19 (14×23); 5. 29×27 (21×32); 6. 42-38 et 7. 38×27 (B+1)
B: 3. ...(9-13); 4. 24-20 (15×33); 5. 37-32 (28×37); 6. 39×26 suivi de 7. 41×32 (B+1)
C: 3. ...(14-20); 4. 42-38 (10-14); 5. 38-32 (9-13); 6. 32×23 (13-19); 7. 24×13 (8×28); 8. 29-24 (20×29); 9. 34×32 (B+1)
D: 6. ...(28-32); 7. 31×22 (6-11); 8. 42-38 (7-12); 9. 38×27 (12-17); 10. 36-31 (17×28); 11. 41-36 (11-17); 12. 27-22 (28-32); 13. 22×11 (16×7); 14. 46-41 (8-12); 15. 48-42 et 16. 42-37 (B+1)
E: 6. ...(28-32); 7. 31×22 (8-12); 8. 42-38 (7-11); 9. 38×27 (12-17); 10. 41-37 (17×28); 11. 43-38 suivi de 12. 38-32 ou 12. 38-33 avec gain d'un pion suivant les cas.
F: 7. ...(8-12); 8. 38×27 (12-17); 9. 27-22 (28-32); 10. 22×11 (6×17); 11. 48-42 suivi de 12. 42-37 et 13. 37×28 (B+1)
G: 9. ...(8-12); 10. 31-27 (12×23); 11. 41-37 (6-11); 12. 37-31 (11-17); 13. 27-22 (28-32); 14. 22×11 (1-6); 15. 46-41 (6×17); 16. 34-30 (25×34); 17. 40×18 et gain du pion isolé 32.
H: 11. ...(7-12); 12. 31-27 (22×31); 13. 36×27 (6-11); 14. 41-37! (9-13); 15. 38-32 (10-14); 16. 32×23 (13-19); 17. 43-38 (19×28); 18. 38-32 et 19. 32×23 (B+1)
I: 13. ...(6-11); 14. 38-33 (7-12); 15. 33×22 (12-17); 16. 43-38 (17×28); 17. 38-33 (1-7); 18. 33×22 (7-12); 19. 39-33 et le pion est définitivement gagné.
Virny-Manzana, 9e ronde

7. 1. ...(28-32); 2. 37×28 (22×33); 3. 31×13 (8×19); 4. 24×13 (33-38); 5. 43×32 (12-18); 6. 13×22 (17×46) (N+)
Modzgrichvili-Clerc, 11e ronde

8. 1. 37-31 (26×28); 2. 35-30 (24×35); 3. 29-24 (20×38); 4. 43×1 (B+)
Van der Zee-Verpoest, 7e ronde

9. 1. ...(7-11)A; 2. 37-31BC (17-22); 3. 28×17 (11×22)D; 4. 31-26 (22×31); 5. 26×37 (23-28); 6. 32×23 (18×40); 7. 35×44 (25×34); 8. 39×30 (24×35) (N+1)
A: menace de gagner par 2. ...(17-22), etc (N+)
B: 2. 47-42 (17-22); 3. 28×17 (11×31); 4. 37×26 (23-28); 5.

32×23 (18×40); 6. 35×44 (25×34); 7. 39×30 (24×35) (N+1)
C: 2. 28-22 (17×28); 3. 38-33 (8-13); 4. 33×22 (12-17); 5. 43-38 (17×28); 6. 38-33(11-16); 7. 33×22 (16-21); 8. 27×16 (18×38); 9. 48-42 (23-29) (N+)
D: menace de gagner un pion par 4. ...(23-29); 5. 34×23 (19×26); 6. 30×10 (4×15) (N+1)
Modzgrichvili-Korenewski, 4e ronde

10. 1. 34-30!A (20-25); 2. 29-24! (25×34); 3. 38-32! (19×30); 4. 33-29 (34×23); 5. 28×6 (18-22); 6. 27×18 (30-34); 7. 18-13 (34-39); 8. 13-9 (39-43); 9. 32-27 (43-48); 10. 9-4 (48-30); 11. 6-1 (30-2); 12. 4-13! (B+)
A: menace 2. 29-23 (18×29); 3. 33×15, ce qui force la réponse des noirs amenant une combinaison facilement gagnante.
Bonnave-Rejc, 10e ronde

11. 1. 27-21!A (16×27); 2. 31×22 (9-14)BC; 3. 44-39 (20-25)D; 4. 39×30 (25×34); 5. 33-29! (34×23); 6. 26-21 (17×26); 7. 22-17!! (11×33); 8. 38×29 (B+1)
A: 1. 27-22 (partie) 24-29; 2. 33×24 (20×29); 3. 44-39 ne donne rien à cause du coup de croc 3. ...17-21!, etc.
B: 2. ...(4-10); 3. 45-40 (34×45); 4. 33-29 (24×33); 5. 28×39 (17×28); 6. 32×5 (B+)
C: 2. ...(24-29); 3. 33×24 (20×29); 4. 44-39 (15-20); 5. 39×30 (20-25); 6. 50-44 (25×34); 7. 44-39 (9-14); 8. 39×30 (B+1)
D: 3. ...(4-9); 4. 39×30 (20-25); 5. 28-23 (17×39); 6. 43×34 (19×28); 7. 30×10 (15×4); 8. 32×23 (B+1)
Issalène-Modzgrichvili, 8e ronde

12. 1. 26-21! (17×26); 2. 22-18 (13×33); 3. 32-28 (33×22) ; 4. 27×18 (12×23); 5. 37-32! (26×39); 6. 44×2 (B+)
Issalène-Modzgrichvili, 8e ronde.

PAGES 106 ET 107

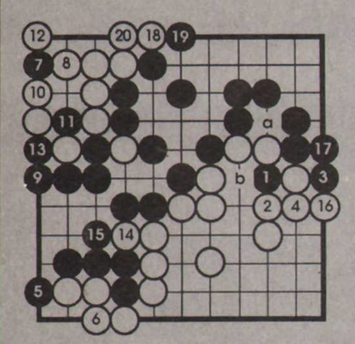
Bridge :
1. 3♥. Proposition de manche avec environ 10 DH.
2. 2♣. L'enchère d'un Sans-Atout serait positive (7 à 10 H).
3. 2♠. Le jump à 3♣ serait limite.
4. 3♣. 2♦ inversé est autoforcing.
5. 2♠. Forcing, vous annoncerez votre force au tour suivant (2♥ 4e couleur ne montre pas forcément 5♠).
6. 2♣ meilleur que 3♠, il nous faut de l'espace pour prospecter le chelem.
7. Contre, au premier tour vous avez montré en priorité une majeure cinquième de 9 à 16 DH, vous devez maintenant préciser la force.
8. Passe, votre couleur est horrible et votre partenaire n'a pas eu la force de contrer spoutnik.
9. Passe, ne tombez pas dans le panneau, le contre serait d'appel.
10. Vous devez jouer en sécurité, au choix petit vers le 10 ou petit vers le 9, ce qui assure quatre levées même avec un partage 4-0.
11. Il faut espérer l'As second et placé en Est. Jouer le 5 pour le Roi puis le 2.

Les quatre jeux avec le mort proviennent de l'excellent livre de Hugh Kelsey, traduit et adapté par J.-M. Roudinesco, dans la série Testez votre bridge, *Les Impasses et les jeux d'élimination* aux éditions Belfond.
12. Il ne faut pas faire la première levée avec l'As ♠, car vous chuteriez avec quatre ♣ en Est par manque de rentrée en main pour encaisser le dernier ♣. Vous laissez Est en main avec le R ♠, quel que soit le retour, vous prenez du mort et vous continuez par l'As ♣ et le 10 ♣. Vos neuf levées sont assurées contre toute répartition.
13. Ne tentez pas tout de suite l'impasse ♥, mettez le 3 du mort. Est fait la levée. Comme il ne peut pas continuer ♥, il va contre-attaquer ♠. Prenez de l'As, tirez As et Roi de ♦ et testez les ♣ en encaissant As et Roi et en coupant le troisième. Il reste deux reprises au mort pour établir et réaliser le cinquième ♣. Si le ♣ se révèle 5-1, vous vous rabattrez sur l'impasse ♥ ou sur un squeeze suivant que la longueur à ♣ se situe en Est ou en Ouest.
Cette ligne de jeu donne environ 92 % de chance de gain.
14. Ne vous en remettez pas uniquement sur l'impasse ♦ pour trouver la 12e levée. Enlevez les Atouts en terminant au mort, coupez un ♠, tirez l'As ♦ et encaissez vos trois ♣ en défaussant le dernier ♠ au mort. Maintenant jouez un petit ♦ et placez la Dame si le Roi n'apparaît pas. Si vous ne faites pas la levée, Est doit rejouer dans coupe et défausse. Cette ligne de jeu permet de gagner non seulement si le Roi ♦ est placé, mais également s'il est sec ou second en Est.
Si les atouts sont 2-1, on peut faire encore mieux : donner deux coups d'atout en terminant au mort, couper un ♠, remonter par la Dame ♣ pour couper encore un ♠. Encaissez As et Roi ♣ et jouez ♦, si Ouest ne peut intercaler le valet, le 10 ou le 9 (ou s'il oublie de le faire), placez le 8 du mort. Est prend mais doit rejouer ♦ en coupe et défausse. Si Ouest intercale, on est ramené à la situation précédente.
15. Vous pouvez vous prémunir contre le ♣ 4-0, mais contre qui parier ? Votre seul indice est la carte d'entame, Ouest a choisi d'entamer dans sa couleur 4e ; on peut admettre que s'il l'a fait, c'est qu'il n'a pas une couleur plus longue : il possède donc au moins un ♣ et si chicane il y a, elle ne peut être qu'en Est.
16. Entamez le 7 ♣, la carte moyenne pour ne pas encourager votre partenaire sur une entame du 3.
17. Entamez le 3 ♦, quand vous êtes long à l'Atout, entamez dans votre longue.
18. Le 7 est une fausse entame, la poursuite de ♠ est sans avenir. Rejouez le 10 ♥ pour capturer un Honneur en Sud, la fourchette Dame 8 prendra le 9 du mort.
19. Mettez une petite carte pour obliger Sud (qui possède As Valet troisième), à prendre du Valet. Si on met un Honneur, Sud laissera passer pour couper les communications.

SOLUTIONS

PAGES 108 ET 109

Go:



• Le premier *tesuji* mais aussi le *yose* le plus payant : si noir joue 1 en 5, blanc ignore la menace et joue en 17; noir perd d'un point. 1 interdit blanc **a** et gagne un point.
• Si blanc joue 2 en **b**, noir pourra jouer 4 et mettre blanc en grande difficulté.
• 5 est le plus gros coup...mais pas le plus urgent.
• 7 est la manière correcte d'attaquer le coin (le point vital). La suite jusqu'en 13 en est la conséquence inévitable, mais il faut noter que la séquence est *gote* pour noir, et que le problème du timing de cette séquence est délicat.
• Le reste du *yose* ne présente aucune difficulté.

PAGE 110

Tarot:

1. a. en Nord : Vu de votre main, le jeu du preneur repose sur un bicolore ♥-♦ ou ♥-♣. Pas de précipitation. Vous entamez du 4 de ♠ et cernez tous les cas de figure. Si Est prend la main et joue le Roi de ♥, vous coupez du 12, puis vous continuez du 21 et du 4 d'atout. Si les ♥ sont « pleins », c'est votre adversaire qui jouera atout et la relance ♠ sera justifiée.
b. en Ouest : Vous détenez la main forte. Engager le Roi de ♣ serait incongru. Entamez dans votre longue du 5 de ♥. Vos partenaires seront à même de juger la situation.
c. en Sud : Ne vous privez jamais d'une entame naturelle. Sélectionnez le Valet de ♦ et différez l'entame ♠, peu sûre et moins agressive.

2. a. en Ouest : Vous n'avez pas d'entame évidente. Ne considérez pas le 21 comme une carte dissuasive. L'entame « neutre » du 2 d'atout est infiniment supérieure à celle du 10 de ♥. Elle n'est ici nullement symptomatique d'une « chasse ».
b. en Sud : Vous ne serez peut-être en main qu'une seule fois. Éliminez les préjugés. Entamez du 2 de ♣. C'est l'occasion idéale d'apporter votre contribution à la tactique défensive.
c. en Est : Avec cette main quasi régulière, l'entame du 2 de ♥ s'impose. L'entame atout, anticipation de la tenue ♦, pourrait porter ses fruits si le Chien ne comportait autant de plus-values. Méfiance et circonspection.

3. a. en Nord : Privilégiez l'entame classique du 10 de ♦ à celle aléatoire du 2 d'atout. Vous détenez peu de points et ce n'est pas à vous de construire la stratégie de la défense.
b. en Ouest : Avec la main forte, vous ne risquez rien d'entamer le Cavalier de ♣. Dès qu'il fournit à la couleur, vous « filmez » instantanément le jeu du preneur et votre principal souci doit devenir la promotion du Petit.
c. en Sud : l'entame d'un petit ♥, où vous possédez deux honneurs, est plus offensive que celle d'un petit ♦. En tout état de cause, votre devoir consiste à trouver rapidement la coupe du preneur.

4. Vous ne détenez plus de ♠ pour faire couper le preneur. Cela ne dégage en rien votre responsabilité. Vous êtes tenu d'obéir à la stratégie adoptée par la défense. La seule carte à jouer est donc le 6 d'atout, susceptible de rendre la main à votre partenaire en Est. Celui-ci rejouera ♠ en vous offrant la possiblité d'uppercuter l'adversaire du 14 d'atout. C'est la suite logique du 2 pour 1 initial.

5. La chasse est ouverte. Là encore, vous devez obéir. C'est une question de confiance. L'objectif est la prise du Petit et vous ne pouvez vous permettre de le laisser s'échapper par inadvertance. Vous n'avez plus d'atouts et vous devez éviter d'entamer dans la coupe adverse. Le retour dans la longue du preneur est toujours à déconseiller. Par contre, le déblocage du Cavalier de ♥ semble constituer une option réaliste.

6. Si vous avez attentivement considéré le Chien, vous devez maintenant vous faire une idée de la main du preneur. Celui-ci a vraisemblablement entamé son singleton et sa véritable longue est à ♥. Dévoilez le pot aux roses en rejouant ♠. Cela ne présente guère de risques et la défense vous en sera reconnaissante.

7. Vous n'aurez pas souvent l'occasion de prendre la main.
Le Roi de ♠ était au Chien, mais tout le monde l'a vu !
Si vous ne jouez pas de cette couleur, dites-vous bien que personne ne le fera. Le Roi de ♠ est certainement sec et le faire « sauter » permettra d'ouvrir une coupe à moindre frais. De plus, vos partenaires sauront qu'il y a anguille sous roche.

8. Le preneur détient sûrement une main du type : 9 atouts solides, 6 cartes à ♠ « musclées », le Roi et la Dame de ♦, ainsi que le Roi de ♣. Le Petit est en danger et le retour dans la coupe à ♥ n'est guère agressif. Lorsque l'attaquant possède un jeu « plein », il faut se résoudre à effectuer un changement de couleur. Vous jouez donc ♠, puis, en main au 19 d'atout, vous récidivez en espérant une coupe salvatrice du Petit.

PAGE 111

Backgammon:

1. Le compte est de 103 pour Blanc et 116 pour Noir, soit 13 d'écart : Blanc doit doubler et Noir doit accepter.

2. Le compte est de 90 pour Blanc et 102 pour Noir, soit un écart de 12, largement suffisant pour doubler si le cube est au milieu, mais insuffisant dans le cas présent, où Blanc a déjà le videau à 2 chez lui.

3. Le compte est de 60 pour Blanc et 68 pour Noir; une avance de 8 est théoriquement largement suffisante dans la zone 60-70. Cependant, ici, la répartition de Blanc (pions empilés à la case 1 et trou à la case 5) doit lui interdire de doubler; pour le faire, il faudrait pratiquement que ses 3 pions en B7 soient répartis sur B5, B4 et B3... Si Blanc double néanmoins, Noir doit prendre "beaver".

PAGE 112

Othello:

1. G7/H8/G8/H1/C1/G2/A1 gagne 33-31
C1/H1/G7/H8/G8/G2/A1 perd 30-34
G8/H8/G7/H1/C1/G2/A1 perd 25-39
A1/C1/G7/H1/G8/H8/P/G2 perd 12-52

2. C8/A8/B7/P/G1/G2/H1/P/A8 gagne 33-31
B7/C8/H8/A8/G1/G2/H1 fait nulle 32-32
G1/A8/C8/B7/H8/G2/H1 fait nulle 32-32
G2/A8/C8/B7/H8/G1/H1 perd 31-33
H8/C8/G1/A8/B7/G2/H1 perd 30-34
On constate que, dans les deux cas, prendre le coin est le plus mauvais coup.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

CAMEL
BRIQUET



Joannis-Schneider Conseil